2011 / 2012
Programmführer



Germany International
Creative Competitions, Inc.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Der Auftrag von Creative Competitions, Inc. ist es, Gelegenheiten zum Lösen von kreativen Problemen für jedermann zu schaffen, sowie zu eigenständigem und divergentem Denken zu ermutigen. Mit Hilfe des Odyssey of the Mind Programms fördern wir Kreativität, indem wir Mannschaften herausfordern, divergente Probleme zu lösen, d.h. solche mit mehr als einer Lösung. Durch das Arbeiten in Mannschaften lernen die Teilnehmer Teamwork, Wertschätzung und Verständnis für andere, und dass eine Gruppe mehr Ideen produzieren kann als ein Einzelner. Sie entwickeln einen Sinn für Selbstachtung und Respekt vor anderen durch vorbereitende Übungen wie Brainstorming und Rollenspiele. Obwohl das höchste Ziel der meisten Mannschaften die Präsentation ihrer Problemlösung bei einem offiziellen Wettkampf ist, ist dies keine Bedingung für die Teilnahme. Der Zweck des Programms ist es, Schülern ein aufregendes Lernerlebnis zu verschaffen, das herausfordernd und amüsant zu sein verspricht.

Kapitel I

Willkommen bei Odyssey of the Mind

Willkommen beim Odyssey of the Mind Programm zum kreativen Lösen von Problemen! Wenn Sie bislang noch nicht an unserem Programm teilgenommen haben, steht Ihnen ein aufregendes Erlebnis bevor. Wenn Sie ein erfahrener Coach sind, wissen Sie, dass neue Herausforderungen mit jedem neuen Programmjahr zu erwarten sind. Unabhängig vom Grad Ihrer Erfahrung ist es wichtig,dass Sie diesen Führer genau durchlesen und besondere Aufmerksamkeit dem Abschnitt mit den allgemeinen Regeln widmen, da wir diese Regeln jährlich aktualisieren.

Was ist Odyssey of the Mind?

In aller Kürze: Odyssey of the Mind ist ein Wettbewerb zum kreativen Lösen von Problemen für Schüler jeder Altersstufe. Die Schüler einer Mannschaft wählen ein Problem aus, erschaffen eine Lösung und präsentieren diese bei einem Wettkampf, wo sie gegen andere Mannschaften ihrer Altersgruppe, die das gleiche Problem bearbeiten, antreten. Es gibt viele Einzelheiten des Programms, die in diesem Führer erklärt werden. Grundlegende Prinzipien für die Teilnahme aber sind:

(1) Kinder arbeiten in Mannschaften mit bis zu sieben Mitgliedern unter der Anleitung eines erwachsenen Coaches.

(2) Mannschaften erschaffen über einen Zeitraum von Wochen oder Monaten in ihrem eigenen Tempo Lösungen zu Langzeitproblemen. Das schließt Hervorhebungen durch die Stilkomponente mit ein, die später in diesem Programmführer beschrieben werden.

(3) Mannschaften entwickeln alle Ideen für ihre Lösung allein und erledigen alle Arbeiten selbständig.

(4) Mannschaften arbeiten innerhalb der in dem Problem angegebenen Kostenbegrenzung.

(5) Mannschaften haben bei Wettkämpfen 8 Minuten Zeit für die Präsentation ihrer Lösung des Langzeitproblems.

(6) Mannschaften werden für die Einhaltung der Anforderungen des Problems und für Kreativität in problemspezifischen Kategorien bewertet.

(7) Beim Wettkampf erhalten die Mannschaften ein Spontanproblem, das vor Ort zu lösen ist.

(8) Die Platzierung einer Mannschaft bei einem Wettbewerb wird durch eine Kombination der Langzeitwertung, Stilwertung und Spontanwertung ermittelt.

(9) Um die Probleme zu lösen, müssen die Mannschaften die allgemeinen Regeln in diesem Handbuch, die Regeln der Probleme und Problemerläuterungen beachten, die während des Jahres veröffentlicht werden und sich auf das ausgewählte Problem beziehen.

(10)Die Regeln dieses Führers gelten für alle Probleme; Dem widersprechende Regeln einzelner Probleme haben Vorrang vor den allgemeinen Regeln; Problemerläuterungen, die während des Jahres veröffentlicht werden, haben Vorrang vor den allgemeinen Regeln und den Regeln für einzelne Probleme.

Das Beste aus dem Odyssey of the Mind Erlebnis machen

Das Odyssey of the Mind Programm basiert auf der Prämisse, dass Kreativität lehrbar ist. Fällt Ihnen jemand ein, der auf eine der folgenden Beschreibungen passt . . . der talentierte Schüler, der „von Natur aus“ kreativ ist; der Schüler, dessen Talente gefördert werden müssen; der Schüler, der von sich nicht glaubt, dass er kreativ ist, aber sich als „verschieden“ von Seinesgleichen betrachtet; oder der Schüler mit verborgenem Potential, aber keinem Ventil, es reifen zu lassen? Odyssey of the Mind bietet dieses Ventil in einer Umgebung, wo fast jeder Typ von Schüler reifen kann.

Sie als der Coach können Ihrer Mannschaft die Erfahrungen ermöglichen, um alle Vorteile aus der Teilnahme an Odyssey of the Mind zu ziehen. Sie werden viele Übungen in den nächsten Kapiteln

finden, die Ihnen helfen werden, Fähigkeiten zum kritischen Denken und zum kreativen Lösen von Problemen zu vermitteln. Das Programm kann aber viel mehr, als den Schülern das Denken beizubringen: es vertieft das in Unterrichtsstunden Gelernte und erlaubt es Schülern, das Gelernte in verschiedenen Situationen anzuwenden. In dieser Zeit der Haushaltskürzungen in künstlerischen und anderen wichtigen Bereichen können Schüler weiterhin Kunst, Musik, kreatives Schreiben, Schauspielern und einfach alles, woran sie sonst noch interessiert sind, erlernen, indem sie diese Bereiche in ihre Lösung des Langzeitproblems einbeziehen.

Es ist wichtig, dass Coaches sich der Gelegenheit bewusst sind, die mit dem Coachen einer Mannschaft einhergeht. Ihre mit den Schülern verbrachte Zeit wird einen Unterschied in deren Leben machen. Die Mannschaft wird mehr bei der Teilnahme an Odyssey of the Mind lernen, als sie sich vorgestellt hat – und sie wird sich an die tolle Zeit erinnern, die sie dabei hatte. Und Sie, der Coach, sind derjenige, der dies möglich macht.

Viel Glück, und Gratulation, dass Sie ein Coach geworden sind!

Coachen einer Odyssey of the Mind Mannschaft

Jede Odyssey of the Mind Mannschaft muss mindestens einen Erwachsenen (18 Jahre oder älter) als ihren Haupt-Coach registriert haben. Einen Assistenzcoach zu haben hilft, die Belastungen für einen Einzelnen zu verringern. Ootm ernennt keine Coaches. Der Coach der Mannschaft wird durch die Mitglieder oder die Organisation bestimmt.

Wer kann coachen?

Coaches kommen aus allen Berufen und aus allen Lebensbereichen. Obwohl eine Mannschaft die Unterstützung der Mitgliedsschule haben muss, müssen die Coaches nicht unbedingt Lehrer sein. Häufig weckt die Teilnahme eines Kindes am Programm das Interesse der Eltern. Des Öfteren starten Eltern das Odyssey of the Mind Programm in der Schule ihres Kindes und nutzen die Rolle als Coach, um an der Ausbildung ihres Kindes teilzuhaben.

Rolle des Coaches

Coaches müssen daran denken, dass Odyssey of the Mind eine „hands-on“-Aktivität für Kinder ist und “Hände-weg“ für Erwachsene bedeutet. Es ist wichtig, dass Mannschaften ihre Lösungen ohne die Hilfe von Anderen erschaffen. Es hat einen Wert, Mannschaften Erfolg und Misserfolg aus ihren eigenen Leistungen ernten zu lassen, besonders wenn Erfolg genauso nach dem Einsatz wie nach den Ergebnissen gemessen wird. Sie als der Coach werden Anleitung und Ermutigung anbieten und den Mannschaftsmitgliedern beibringen, Möglichkeiten aufzutun, anderen zuzuhören, aus Fehlern zu lernen und Lösungen effektiv zu beurteilen. Dennoch sollen Sie ihnen aber keine Ideen liefern oder das Problem für sie lösen. Sie werden erstaunt sein, was Kinder allein erreichen können,und am Ende werden Sie stolz darauf sein, dass sie es selbst getan haben. Und die Kinder werden über sich selbst staunen und Selbstvertrauen aus dem Wissen ziehen, dass sie es selbst geschafft haben.

Als Coach werden sie die Kinder beaufsichtigen und sich um die Logistik zu kümmern, wie das Planen von Treffen; sicherstellen, dass Formulare ordnungsgemäß ausgefüllt werden; die Mannschaft zum Wettkampf bringen; sie anleiten, wie Meinungsverschiedenheiten zu lösen sind usw. Sie sind vielleicht zuständig, die Mannschaftsmitglieder zu werben und auszuwählen. Sie werden sichergehen wollen, dass die Mannschaft die Regeln ihres Langzeitproblems versteht. Sie werden Brainstorming- und Spontanübungssitzungen beaufsichtigen. Wenn Mannschaftsmitglieder eine Idee haben, können Sie sicherstellen, dass sie die Fertigkeiten erlernen, die zur Umsetzung der Idee benötigt werden. Sie unerschöpfliche Weisheit vertrauen, ihnen zu helfen, die Dinge zu richten, ohne tatsächlich das Problem für sie zu beseitigen. Selbstverständlich sollten das Problem und die Problemerläuterungen wiederholt gelesen werden. Stellen Sie sicher, dass auch die Mannschaft es liest, um zu erkennen, was bewertet wird.

Loslegen

Manchmal organisieren die Schüler eine Mannschaft und finden dann einen Erwachsenen als Coach. Wenn Sie aber ein Coach sind, der eine Mannschaft zusammenzustellen versucht, gibt es mehrere Wege, dies zu tun.

Erstens: Interesse wecken

Stellen Sie sicher, dass Sie mit den aktuellen Langzeitproblemen vertraut sind, so dass Sie deren Inhalt den Schülern präsentieren können. Vervielfältigen Sie die Kurzfassungen, die Sie als Teil der Materialien erhalten oder unter www.odysseyofthemind.de finden können, und teilen Sie diese aus.

Bitten Sie Lehrer, Schuldirektoren und/oder Elterngruppen um Hilfe, Schüler zu finden, die kreative Denker sind und an der Teilnahme in einer Mannschaft Spaß haben könnten. Oder machen Sie Odyssey of the Mind allen Schülern während einer Zusammenkunft bekannt und bitten Sie die Interessierten, sich in Teilnehmerlisten einzutragen.

Ein anderer Weg zur Förderung des Interesses ist es, Lehrer für die Durchführung von Unterrichtseinheiten unter Verwendung von Odyssey of the Mind Materialien zu gewinnen. Das wird vielen Schülern den Prozess des kreativen Lösens von Problemen vorstellen und neue Lernmethoden in den Unterricht bringen. Die Unterichtsmateralien, die Sie bei Germany International anfordern können, sind dafür ideal. Sie können Aktivitäten auch unter www.odysseyofthemind.com herunterladen.

Zweitens: Eine Mannschaft bilden

Letztendlich wird jede Mitgliedschaft durch die Leitung der Schule oder Organisation kontrolliert, jedoch ist der Coach für die Auswahl der besten Schüler für die Mannschaft unter Beachtung der Richtlinien der Schulleitung verantwortlich. Es ist wichtig zu erkennen, dass alle Schüler von Odyssey of the Mind profitieren können und dass Leistungen im Unterricht nicht in einem direkten Verhältnis zum Erfolg beim Programm stehen.

Viele Schüler haben hoch entwickelte Fähigkeiten zum kreativen Lösen von Problemen, haben aber nicht die Möglichkeit, diese im Unterricht anzuwenden. Die Teilnahme an Odyssey of the Mind beseitigt die Furcht und Selbstzweifel, die Schüler oftmals daran hindern, sich im Unterricht stärker einzubringen. Schüler, die im Unterricht keine großen Leistungen vollbringen, entdecken oftmals durch das Lösen von Odyssey of the Mind Problemen, wie das im Unterricht erworbene Wissen in vielen alltäglichen Situationen angewendet werden kann, und bringen sich dadurch stärker in den Unterricht ein.

Es ist eine gute Idee, Schüler mit verschiedenen Fertig- und Fähigkeiten einzubeziehen, damit die Mannschaft aus einer breiten Talentbasis schöpfen kann. Dies hilft bei der Entwicklung von Teamwork, da die Mitglieder lernen werden, die Fähigkeiten anderer anzuerkennen und zu schätzen.

Egal ob Sie versuchen, Interesse am Programm zu wecken, oder aus einer Vielzahl von interessierten Schülern auswählen, hier sind einige Empfehlungen zur endgültigen Entscheidung, wer in Ihrer Mannschaft sein soll:

- Führen Sie einen „Kreativitäts-Ausscheid“ durch, bei dem die Kandidaten mit Problemen konfrontiert werden, die kreatives Denken erfordern.
- „Komponieren“ Sie eine Mannschaft mit einer Auswahl an Schülern unterschiedlicher Begabung – z.B. ein Künstler, ein Musiker, ein Computerexperte, ein Dichter – je nach Beschaffenheit des Problems.
- Gewinnen Sie so viele Schüler wie möglich und erlauben Sie ihnen, ihre eigenen Mannschaften zu bilden. Wenn die Zeit der Wettkämpfe naht, lassen Sie die Mannschaften

gegeneinander antreten, um zu bestimmen, wer die Schule vertreten wird. Natürlich können Sie auch alle Mannschaften zum Wettbewerb von Germany International senden.

Drittens: Die Eltern treffen

Es ist stets eine gute Idee, am Anfang ein Treffen mit den Mannschaftsmitgliedern und ihren Eltern zu veranstalten. Höchstwahrscheinlich werden die Eltern die Teilnahme ihres Kindes am Programm unterstützen und helfen wollen. Dennoch ist es sehr wichtig, den Eltern auch ihre Grenzen mitzuteilen. Erklären Sie die Regeln über die Hilfe von außerhalb. Betonen Sie, dass ihre Kinder nur dann den vollen Nutzen aus dem kreativen Lösen von Problemen ziehen können, wenn sie ihre Lösung selbst erschaffen.

Eltern müssen verstehen, welche Anforderungen bezüglich Geld, Zeit, Beförderung usw. an si gestellt werden. Finden Sie heraus, welche Tage und Zeiten aus der Familiensicht am besten geeignet sind, und erarbeiten Sie dementsprechend einen Übungszeitplan. Stellen Sie sicher, dass Sie die Eltern über die Wettkampftermine im Voraus informieren, damit sie keine anderen Aktivitäten planen, die mit diesen Daten in Konflikt kommen.

Das Kennen Lernen der Eltern ist ein Weg, von den Ressourcen, Fertigkeiten und Einrichtungen zu erfahren, die diese anbieten können. Eltern sind vielleicht bereit, den Mannschaftsmitgliedern Fähigkeiten zu vermitteln, die diese für die Umsetzung ihrer Lösung benötigen – Handwerksarbeiten, Nähen, Tanzen etc. Eltern können auch allgemeine Informationen über Themen wie Technik und wissenschaftliche Grundlagen anbieten, und sie sind eine gute Quelle, um als Richter und Odyssey Angels dienen zu können.

Sie könnten die Eltern während des Treffens ein manuelles Spontanproblem lösen lassen, um untereinander „das Eis zu brechen“ und zu demonstrieren, was ihre Kinder tun werden.

Viertens: Einen Zeitplan aufstellen

Nachdem Sie sich mit den Eltern getroffen und besprochen haben, welche zeitlichen Zwänge bestehen und was diese beizutragen bereit sind, stellen Sie einen Zeitplan für die Treffen der Mannschaft auf, den Sie - mehr oder weniger - einhalten werden, bis der Wettkampftag naht. Vielleicht können Sie sich an einem Tag unter der Woche und an den Samstagvormittagen für ein paar Stunden treffen. Wenn die Wettkampfsaison näher rückt, werden sie wahrscheinlich die Anzahl der regelmäßigen Treffen erhöhen wollen. Versuchen Sie, Ihre Treffen nicht mit schulischen Aktivitäten der Mannschaftsmitglieder in Konflikt kommen zu lassen.

Wenn Sie nur einmal wöchentlich als Mannschaft zusammenkommen können, machen Sie dies zur Planungssitzung, bei der alle Mannschaftsmitglieder zur Lösung des Problems beitragen und übertragen Sie dann einzelnen Mannschaftsmitgliedern verschiedene Aufgaben, an denen sie zu Hause arbeiten können. Stellen Sie dabei aber sicher, dass jedes Mannschaftsmitglied gleich viel Verantwortung trägt. Zum Beispiel kann eines eine Szene eines Stückes schreiben, und ein anderes Mannschaftsmitglied eine andere Szene. Eines kann ein Kostüm machen, ein anderes ein Requisit anfertigen, und noch ein anderes kann Musik erzeugen.

Fünftens: Ihre Mannschaft trainieren

Wenn Sie die logistischen Dinge erst einmal geregelt haben, ist es Zeit zu beginnen, ihre Mannschaft darauf zu trainieren, worum es in dem Programm wirklich geht. Weil die Schüler in Mannschaften arbeiten, werden sie lernen müssen, kooperativ zu arbeiten. Sie werden Probleme unter Verwendung ihrer Kreativität lösen, daher vermitteln Sie ihnen, wie man kreativer denkt. Der folgende Abschnitt gibt einen Überblick über mannschaftsbildende Aktivitäten und kreative Denktechniken, die sie in Ihren Treffen und Übungssitzungen einsetzen sollten.

Trainieren Ihrer Mannschaft

Ein wichtiger Vorteil von Odyssey of the Mind ist, dass Schüler lernen, mit anderen zusammen zuarbeiten. Häufig wird, um Kreativität anzuregen, talentierten Personen Freiraum gegeben, um „ihr eigenes Ding“ zu machen. Sie können gewohnt sein, dass ihre eigenen Ideen anerkannt werden, aber nun müssen sie auch die Ideen ihrer Mannschaftsmitglieder berücksichtigen. Es ist ganz natürlich, dass eine neue Mannschaft Zeit braucht, um sich zu einer zusammenhaltenden Gruppe zu entwickeln. Möglicherweise müssen Sie dabei helfen. Letztendlich werden Sie feststellen, dass Mannschaftsmitglieder lebenslange Freundschaften schließen und tiefen Respekt für die Talente des anderen entwickeln.

Teamwork lehren

Es liegt in der Verantwortung des Coaches, Stabilität zu geben und sicherzustellen, dass jedes Mannschaftsmitglied einen gleich großen Einfluss auf die Problemlösung hat. Jede Meinung zählt, daher müssen Sie verhindern, dass ein oder zwei Mannschaftsmitglieder ein Treffen„beherrschen“. Wenn das geschieht, müssen Sie es vielleicht sein, der die Ideen von ruhigeren Schülern zu Tage fördert. Sie werden vielleicht feststellen, dass Mannschaftsmitglieder sich nicht auf eine Lösung einigen und anfangs gegeneinander arbeiten. Sie müssen es dann vielleicht sein, der veranlasst, dass ein Konsens gefunden wird. Mit der Zeit werden diese Lektionen Teil des natürlichen Verhaltens werden. Hier sind Vorschläge, die Gerechtigkeit und gleichen Einfluss für alle Mannschaftsmitglieder zu sichern helfen:

- Lassen Sie die Mannschaftskapitäne reihum wechseln und lassen Sie die Mitglieder reihum die Treffen leiten.
- Lassen Sie die Mitglieder bei Fragen, die Fortschritte behindern, zu einer Vereinbarung kommen. Die Mitglieder sollten dies durch Auflisten der Pro- und Contra-Argumente zu der Frage tun damit sie beide Seiten der Argumentation betrachten können. Wenn ein Konsens nicht erreicht werden kann, lassen Sie die Mannschaft geheim abstimmen.
- Setzen sie Zusammenkünfte an, wo die Mannschaftsmitglieder an nur einem Aspekt der Problemlösung arbeiten. Dadurch werden alle Mannschaftsmitglieder zu vielen Aspekten der Lösung in gewisser Weise beitragen.
- Bilden Sie Komitees, wobei jedes Mannschaftsmitglied einer Gruppe vorsteht, die für einen von der Mannschaft bestimmten Beitrag verantwortlich ist (z.B. Kunstwerke, Kostüme). Dies wird helfen, Führungsqualitäten zu entwickeln.

Kreativität lehren

Coaches müssen die Mannschaften auf drei Phasen des Wettkampfes vorbereiten: Langzeit, Stil und Spontan. (Mehr dazu später.) Viele Mannschaften werden selbständig an der Erarbeitung ihrer Langzeitlösung arbeiten, brauchen aber Unterstützung bei der Entwicklung kreativer Denkfähigkeiten oder beim Üben des Lösens von Spontanproblemen.

Um die Mannschaftsmitglieder auf die mentalen Belastungen eines Wettkampfes vorzubereiten, sollte das Training Übungen enthalten, die auf grundlegenden Kreativitätsprinzipien basieren. Der Coach kann helfen, die divergenten Denkfähigkeiten durch Brainstorming-Sitzungen und Übungen zu verbessern, die das Umformulieren eines Problems, die funktionale Fixiertheit, Entfernen von starren Denkstrukturen und Rollenspiel beinhalten. Diese werden beim Aufbau von Selbstbewusstsein und divergenter Denkfähigkeit helfen.

Über diese Arten von Übungen hinaus sollte der Coach den Mannschaftsmitgliedern Disziplin sowie Management- und Organisationsfähigkeiten vermitteln. Häufig ist es leicht Ideen zum Lösen eines Problems zu finden, aber die Auswahl und die Umsetzung einer Lösung ist sehr viel schwieriger. Es folgen Übungen, die beim Aufbau von kreativen Denkfähigkeiten helfen.

Brainstorming

Bei dem Versuch, ein Problem zu lösen, bauen viele Menschen eine geistige Blockade auf. Das mag ein Ergebnis des „zu angestrengten Denkens" sein. Später aber, ohne bewusste Anstrengung, fällt ihnen die Lösung ein. Ein möglicher Weg, die geistige Blockade beim Problemlösungsprozess zu überwinden, ist es, eine Brainstorming-Sitzung abzuhalten.

Der Zweck des Brainstormings ist es, so viele Ideen wie möglich hervorzubringen. Aus je mehr Ideen eine Mannschaft auswählen kann, desto größer ist die Chance, eine zu finden, die zum Erfolg führt. Ideen werden schnell entwickelt, was den Einzelnen daran hindert, lange abzuwägen, warum eine Idee nicht funktionieren könnte. Die Bewertung der Ideen kommt in einem späteren Stadium der Entwicklung einer Lösung. Coaches sollten die Schüler lehren, wie man solche Brainstorming- Sitzungen abhält, und sie können als Moderatoren dieser Sitzungen dienen. Nachfolgend einige zu beachtende Leitlinien:

(1) **Erlauben Sie keine Kritik**. Manche Menschen fangen an, an sich selbst zu zweifeln, wenn sie fühlen, dass sie kritisiert werden könnten, was sie davon abhält, Ideen anzubieten. Aus diesem Grunde ist es wichtig, dass Ideen in diesem Stadium nicht beurteilt werden. Nenne Beispiele für „verrückte Ideen", die erfolgreich waren, wie zum Beispiel, auf dem Mond zu laufen.

(2) **Ermutigen Sie zu ungewöhnlichen Ideen**. Das führt oft dazu, dass Mannschaftsmitglieder über den normalen Denkprozess hinausgehen.

(3) **Ermutigen Sie dazu, an Ideen Anderer anzuknüpfen**. Oft regt eine Idee eine bessere an.

(4) **Werten Sie die Ideen erst am Ende der Veranstaltung** aus, oder ein oder zwei Tage später. Sortieren sie jene Ideen aus, die nicht durchführbar sind.

Vermitteln Sie den Mannschaften den Unterschied zwischen Kritisieren – konstruktive Kritik üben – und Bemängeln, was eine negative Tendenz hat. Betonen Sie, dass Mannschaftsmitglieder die Ideen der anderen in einer positiven Art und Weise kritisieren sollen. Bitten Sie sie, anstatt einfach zu sagen, dass sie eine Idee nicht mögen, darzulegen warum und Wege anzubieten, die Idee zu verbessern. Am wichtigsten ist es, die Mannschaft wissen zu lassen, das Brainstorming zwar produktiv sein, aber auch Spaß machen soll. Erinnern Sie sie daran, dass Entscheidungen zu dieser Zeit nicht endgültig sein müssen; Ideenfindung ist ein fortdauernder Prozess.

Neben dem Coach als Moderator sollte jede Gruppe einen Leiter auswählen, der die Diskussion leitet. Wenn ein Nachlassen von Ideen eintritt, sollte der Leiter - oder falls notwendig der Moderator – neue Ideen herauslocken, indem er „Was wäre wenn" - Fragen wie die folgenden stellt:

- „Wie könnten wir ...., wenn wir die Materialien ändern?"
- „Was könnte geschehen, wenn wir die Form ändern?"
- „Wie könnten wir es verändern, damit es sich schneller bewegt?"
- „Wie können wir es kleiner, leichter, etc. machen?"

Ein Mannschaftsmitglied sollte als Schriftführer der Sitzung dienen und alle Ideen und nützlichen Kommentare aufschreiben. Die Mannschaftsmitglieder sollten sich in diesen Rollen abwechseln.

Umformulierung des Problems

Wie ein Problem formuliert ist, beeinflusst oft wie es gelöst wird. Im Wesentlichen gibt es zwei Arten von Problemen: analytische und divergente. Ein analytisches Problem ist von Natur aus konvergent; es hat nur eine richtige Antwort. Divergente Probleme erlauben viele mögliche Antworten.

Viele Probleme können in einer Weise formuliert werden, die zu kreativen Antworten entweder ermutigt oder entmutigt. Ein gemeinsamer Wesenszug kreativer Persönlichkeiten ist ihre Fähigkeit, ein Problem anders zu definieren, ohne seine Ziele zu verändern. Nehmen wir zum Beispiel das Problem „Entwerft eine neue Zahnbürste". Für die meisten Leute wäre eine offensichtliche Lösung eine Variation eines Utensils mit einem Handgriff und Fasern an einem Ende. Wenn Sie das Problem in „findet einen besseren Weg, Zähne zu säubern" umformulieren, werden die kreativeren Personen über die vorgeprägte Idee einer typischen Zahnbürste hinausgehen. Eine Brainstorming-

Sitzung kann dabei helfen, viele verschiedene Lösungen zu finden. Coaches sollten die Schüler trainieren, die ihnen gestellten Probleme umzuformulieren, und diese Herangehensweise im Denken stimulieren und fördern.

Sie sollten aber bei der Umformulierung von Problemen sorgsam sein und sicher gehen, dass das Ziel nicht verändert oder neu interpretiert wird. Wenn Sie zum Beispiel einer Mannschaft aufgeben: „Entwerft einen Baseball-Handschuh“, dann entsteht in unserem Kopf meistens das Bild oder das Lösungskonzept eines typischen Feldhandschuhs, der Fanghandschuh eines Fängers, oder ein Handschuh mit zwei oder drei Fingern und einem großen Gewebe. Das Problem könnte umformuliert werden in „Denkt über verschiedene Wege nach, einen Baseball zu fangen“, was Kreativität anregt und eine endlose Anzahl nützlicher Lösungen erlaubt. Wenn das Problem umformuliert wird in „Entwerft einen neuen Handschuh“, dann wird es Lösungen erzeugen, die nicht den ursprünglichen Zweck erfüllen, einen Baseball zu fangen.

Funktionale Fixiertheit

Funktionale Fixiertheit ist eine starre Denkweise oder die Tendenz, anzunehmen, dass ein Gegenstand nur die Funktion ausüben kann, für die er entworfen wurde. Die Tendenz, einem Gegenstand nur eine Funktion zuzuordnen, begrenzt die Anzahl möglicher Ressourcen, die eine Person nutzen kann, wenn sie mit einer bestimmten Aufgabe konfrontiert wird. Obwohl nicht dafür entworfen, kann eine Zahnbürste benutzt werden, um einen Golfschläger zu säubern, eine Münze kann ein Schraubenzieher sein, eine alte Socke ein Lappen, oder ein Gummiband kann als Haargummi verwendet werden. Analog zum Umformulieren von Problemen kann das Umfunktionieren eines Gegenstandes Personen dazu ermutigen, über vorgeformte Vorstellungen hinauszugehen.

Rollenspiel

Schüler verschiedene Rollen oder die Persönlichkeit anderer Charaktere spielen zu lassen, erlaubt ihnen, „aus sich heraus zu gehen“. Es hilft ihnen, Dinge aus einer anderen Perspektive zu betrachten und öffnet ihren Geist für Möglichkeiten, die sich von Gewohntem unterscheiden. Lässt man Mannschaftsmitglieder ausgedachte Erlebnisse in einer imaginären Umgebung darstellen, wird ihnen das helfen, fantasievoller zu denken. Es wird ihnen auch helfen, ihre schauspielerischen Fähigkeiten zu verfeinern und sich beim Vorspielen vor Anderen besser zu fühlen.

Sie können die Vorgabe machen, was die Schüler in ihren gespielten Rollen tun sollen, oder Sie können sie zum Improvisieren ermutigen. Geben Sie ihnen ein Feedback, wie sie ihre Leistung verbessern können, um überzeugender, humorvoller, dramatischer usw. zu wirken.

Kreativität kanalisieren

Es ist nicht genug, um der Kreativität Willen kreativ zu sein. Kreative Prozesse sollten auch produktiv sein. Ein Weg, die Kreativität eines Mannschaftsmitgliedes zu „kanalisieren“, ist es, Regeln für das Problem aufzustellen. Dies wird zu Ideen anregen, während man sich auf die vorgelegte Aufgabe konzentriert.

Jemanden aufzufordern, „etwas“ zu erfinden, ist zu allgemein, und kann dazu führen, dass sich die Person überfordert fühlt. Andererseits ist die Aufforderung, ein rotes Spielzeugfeuerwehrauto zu entwerfen, auf dem ein Kind fahren kann, zu einengend. Einen Mittelweg zu wählen und jemanden aufzufordern, ein Spielzeug zum Ziehen zu entwerfen, lässt kreativem Denken breiten Spielraum. Das Einbeziehen von Regeln bezüglich Kosten, Größe und Sicherheit gibt weiter die Richtung vor und hilft die Praktikabilität der Ideen zu sichern.

Zusammenfassung

Denken Sie einmal über das Problem „Entwerft ein Boot“ nach. Diese Formulierung behindert wegen der vorgeprägten Vorstellungen von den Eigenschaften eines gewöhnlichen Bootes die Kreativität. Um Kreativität anzuregen, könnten Sie das Problem in „Baut eine Vorrichtung, um eine Person über einen Teich zu bringen“, umformulieren. Um Kreativität noch weiter anzuregen, stellen Sie bestimmte Regeln auf.

Kapitel II

Über Ihre Mitgliedschaft

Wir freuen uns über alle Schüler, die am Odyssey of the Mind Programm teilnehmen wollen. Um jedoch an einem offiziellen Odyssey of the Mind Wettbewerb teilnehmen zu können, müssen die Mannschaften einer Mitgliedseinrichtung angehören und bestimmte Regeln und Anforderungen beachten. Eine einzelne Mitgliedschaft erlaubt es, mehrere Mannschaften für einen Wettbewerb anzumelden. Dieses Kapitel wurde entsprechend der nur für Germany International geltenden Regelungen bearbeitet.

Schulmitgliedschaften

Die meisten Mannschaften fallen unter die Kategorie der Schulmitgliedschaft. Die Klassenstufe und das Alter der Mitglieder bestimmen die Altersgruppe, in welcher eine Mannschaft zum Wettkampf antreten darf. Wenn mehrere Mannschaften einer Schule bei einem Wettbewerb im selben Problem und in derselben Altersgruppe antreten, wird die zweite Mannschaft mit „Team B“, die dritte mit „Team C“ bezeichnet, usw.

Mannschaften, deren Mitglieder aus mehreren Schulen stammen, sind zugelassen, solange alle diese Schulen eine gültige Mitgliedschaft besitzen. Multischul-Mannschaften können sich aussuchen, welchen Schulnamen sie bei der Anmeldung benutzen wollen. Außerdem ist es jedem Team erlaubt ein Teammitglied von einer anderen Schule ohne Mitgliedschaft, aber aus derselben Region aufzunehmen. Jedoch müssen dem alle Teammitglieder und die Direktoren beider Schulen zustimmen. Sollte ein Teammitglied die Schule wechseln, kann er oder sie bis zum Ende des Wettkampfjahres weitermachen, vorausgesetzt dass beide Schulen einverstanden sind.

Nichtschulische Mitglieder

Organisierte nichtschulische Einrichtungen - wie Jugendclubs, kirchliche Gruppen, Freizeiteinrichtungen - dürfen eine Mitgliedschaft unter ihrem Namen erwerben. Eine nichtschulische Einrichtung darf nicht für den Zweck errichtet werden, an Odyssey of the Mind teilzunehmen. Die Einrichtung muss einen anderen satzungsmäßigen Zweck als die Teilnahme an Odyssey of the Mind haben.

Wenn eine nichtschulische Einrichtung einer Schule Geld spendet, um eine Mannschaft zu unterstützen oder die Teilnahme von Schülern zu ermöglichen, läuft die Mitgliedschaft unter dem Namen der Schule.

Altersgruppen

Mannschaften werden nach Altersgruppen entsprechend ihrem Alter und ihrer Klassenstufe gebildet und treten gegen andere Mannschaften in derselben Altersgruppe und im selben Problem an. Die Klassenstufe bestimmt die Altersgruppe in den USA und in Ländern, die ein dem US-Schulsystem entsprechendes System haben. Mit Ausnahme der Altersgruppe IV werden in Ländern mit abweichenden Klassenstufen („Andere Internationale“) und US Schüler, die keiner Klassenstufe zugeordnet sind, nach ihrem Alter in Altersgruppen eingeteilt.

Die Mannschaft muss in der niedrigsten Altersgruppe, deren Bedingungen sie erfüllt, antreten. Zum Beispiel kann eine Mannschaft, die die Bedingungen für Altersgruppe II erfüllt, nicht in Altersgruppe III starten. Das Mannschaftsmitglied in der höchsten Klassenstufe (US) oder das älteste (Andere Internationale) bestimmt die Mannschaftsaltersgruppe wie folgt:

Altersgruppe I – Klassenstufen Kindergarten bis 5. Klasse (US): jünger als 12 Jahre alt am 1. Mai 2012 (Andere Internationale).

Altersgruppe II – Klassenstufen 6 - 8 (US): jünger als 15 Jahre alt am 1. Mai 2012 (Andere Internationale).

Altersgruppe III – Klassenstufen 9-12 (US): ältestes Mannschaftsmitglied ist nicht für Altersgruppe I oder II qualifiziert und geht zur Schule (Andere Internationale).

Altersgruppe IV - Hochschulstudenten. Alle Mannschaftsmitglieder müssen einen Fachschulabschluss oder ein Äquivalent haben und an einer Fachhochschule oder Universität eingeschrieben sein. Die Mannschaftsmitglieder müssen nicht die gleiche Fachhochschule oder Universität besuchen.

Unter www,odysseyofthemind.com/division_calculator.php gibt es eine Berechnung der Altersgruppe für Andere Internationale. Es werden keine Ausnahmen gewährt, die es einer Mannschaft erlauben, ihre Altersgruppe zu wechseln.

***HINWEIS:** *Im allgemeinen bedeutet USA-Standard, dass Kinder die Schule in der Kindergartenklasse im Alter von 5 Jahren beginnen. Es gibt 12 aufeinander folgende Jahre (1-12), bevor die Schule abgeschlossen wird. Schüler sind in der Regel 18 Jahre alt, wenn sie die Schule abschließen. Das Alter kann auf Grund von Nichtversetzungen und Überspringen von Klassenstufen variieren.*

Teilnahme der Mannschaftsmitglieder

Bis zu sieben Mannschaftsmitglieder können in einer Odyssey of the Mind Mannschaft teilnehmen. Es gibt keine Mindestanzahl von Mannschaftsmitgliedern, aber wir empfehlen wenigstens fünf, besser noch sechs oder sieben. Bei Wettbewerben dürfen alle sieben an der Präsentation der Langzeit-Lösung teilnehmen, aber nur fünf Mannschaftsmitglieder dürfen am Spontanwettkampf teilnehmen. Wenn weniger als fünf Mannschaftsmitglieder teilnehmen, kann die Spontanpunktzahl stark betroffen sein. Seit darauf vorbereitet, im Falle unerwarteter Abwesenheit bei einem Wettkampf Eure Lösung mit ein oder zwei Mannschaftsmitgliedern weniger aufzuführen. Mannschaftsmitglieder sollten üben, verschiedene Rollen zu übernehmen und für die anderen zu übernehmen und alle sollten auf alle Arten von Spontanproblemen vorbereitet sein.

Kein Mannschaftsmitglied kann aus irgendwelchen Gründen ersetzt werden, auch dann nicht, wenn ein Mannschaftsmitglied beschliesst, nicht länger teilzunehmen. Sobald ein Mannschaftsmitglied etwas zur Problemlösung beigetragen hat, egal wie viel und zu welchem Grad, sind sie Teil der Mannschaft, auch wenn sie nicht an einem Wettkampf teilnehmen. Eine Mannschaft mit weniger als sieben Mitgliedern kann jederzeit und ohne Strafe zu ihrer Liste Mitglieder hinzufügen, bis die volle Anzahl von sieben erreicht wird. (Unter Beachtung der Einschränkungen auf Seite 21.)

Wenn eine Mannschaft sieben Mitglieder hat und aus irgendwelchen Gründen weitere Mitglieder hinzufügen will, muss sie auf ihrem Hilfe von Ausserhalb Formular anzeigen, dass sie mehr als sieben Mitglieder hat und wird eine Strafe erhalten. Die Richter beim Wettkampf werden die Umstände in Betracht ziehen, wenn sie eine für das Vergehen angemessene Strafe verhängen. Z.B. wird eine Mannschaft mit einem wegen Krankheit spät hinzugefügten Mannschaftsmitlgied anders bewertet werden, als eine Mannschaft, bei der ein Mitglied schon sehr früh ersetzt wurde. Die Höhe der Strafe variiert, wird aber geringer sein, als wenn die Mannschaft dies nicht angibt.

Identifikation der Mitgliedschaft

Bitte kontaktieren Sie Germany International für genaue Informationen.

Zurücknahme und Übertragung der Mitgliedschaft

Bitte kontaktieren Sie Germany International für genaue Informationen.

Kapitel III

Odyssey of the Mind Probleme

Das kreative Lösen von Problemen ist die Basis aller Odyssey of the Mind Probleme. Bei Wettbewerben erhalten die Mannschaften Wertungen in drei verschiedenen Gebieten: der Lösung des Langzeitproblems, der Stilkomponente der Lösung des Langzeitproblems, und wie gut sie das am Tag des Wettkampfes gestellte Spontanproblem lösen.

Langzeitprobleme für Wettbewerbe

Jedes Mitgliedschaftspaket enthält fünf Langzeitprobleme für Wettbewerbe, deren Themen von technisch zu künstlerisch bis klassisch reichen. Die Mannschaften wählen das Problem aus, das sie lösen möchten, und erschaffen eine Lösung, die im Wettkampf mit anderen Mannschaften der gleichen Altersgruppe präsentiert wird. Langzeitprobleme verlangen von den Mannschaften, dass sie mit der Vorbereitung der Lösung Wochen oder Monate vor dem Wettkampf beginnen. Jedes Problem enthält eines oder mehrere Ziele, eine Reihe von Regeln und Anforderungen sowie spezifische Bewertungskriterien. Die gestellten Probleme sind jedes Jahr unterschiedlich, und die Anforderungen und Regeln ändern sich, aber die Problemarten sind die folgenden:

- **Problem 1**: *Fahrzeug* – Mannschaften entwerfen, bauen und betreiben ein oder mehrere Fahrzeuge. Manchmal sind sie klein, andere Male sind sie groß genug, um darauf zu fahren und damit Dinge transportieren zu können. Im Allgemeinen werden die Fahrzeuge für ihr Antriebssystem, das Fahren und die Erfüllung verschiedener Aufgaben bewertet.
- **Problem 2**: *Technisch/Darstellerisch* – Mannschaften werden für darstellerische Elemente und für eine Art technische Errungenschaft bewertet. Gewöhnlich erfordert das Problem, ein oder mehrere Vorrichtungen zu erschaffen, die bestimmte Funktionen oder Aufgaben erfüllen.
- **Problem 3**: *Klassisch* – Dies ist ein darstellerisches Problem und basiert auf etwas „Klassischem“. Es kann Mythologie, Kunst, Musik, Archäologie oder etwas anderes von klassischer Natur einbinden.
- **Problem 4:** *Struktur* – Mannschaften entwerfen und bauen eine Struktur, die nur aus Balsaholz und Leim besteht. Sie testen die Struktur, indem sie Gewichte auflegen, bis sie bricht. Jedes Jahr gibt es ein Element, das das Problem von anderen Jahren unterscheidet, zum Beispiel muss die Struktur dem Aufschlag einer Kugel, die eine Rampe hinunterrollt, widerstehen.
- **Problem 5**: *Darstellerisch* – Dies ist ein rein darstellerisches Problem, bei dem die Bewertung zum Großteil auf der Vorstellung und Elementen innerhalb der Vorstellung beruht. Manchmal erfordert es eine bestimmte Figur, manchmal Humor, manchmal eine originelle Geschichte, aber es macht immer Spaß!

Wertung der Langzeitprobleme

Die Mannschaft, die die höchste Punktzahl in einem Langzeitproblem und einer Altersgruppe bei einem Wettkampf hat, erhält 200 Punkte, soweit das Problem nichts anderes besagt. Jede andere Mannschaft erhält einen prozentualen Anteil von 200, entsprechend dem Verhältnis ihrer Rohpunktzahl zur höchsten Rohpunktzahl. Etwaige Strafpunkte werden abgezogen, nachdem die Wertung berechnet worden ist. Keine Mannschaft erhält eine Wertung unter Null für ihre Langzeitwertung. Es gibt zwei Arten von Bewertungskategorien bei den Langzeitproblemen:

(1) **Subjektive Bewertungskategorien** basieren im Allgemeinen auf Kreativität, Qualität, Effektivität, Humor und anderen Gebieten, die qualitativer Art sind und von der Meinung der Richter abhängen. Diese werden auf einer gleitenden Skala bewertet, wie zum Beispiel 1 bis 25 Punkte. Ein Beispiel für eine subjektive Bewertungskategorie ist „Kreativität des Erscheinungsbildes des Fahrzeugs“, und die Richter würden es irgendwo innerhalb der angegebenen Spanne bewerten, abhängig davon, für wie kreativ sie das Aussehen des Fahrzeuges halten

(2) **Objektive Bewertungskategorien** basieren darauf, ob die Mannschaft bestimmte Anforderungen erfüllt oder nicht. Diese Wertungen sind absolut, wie zum Beispiel 0 oder 5 Punkte. Ein Beispiel für eine objektive Bewertung ist „Das Fahrzeug überquert die Ziellinie". Die Mannschaft würde dann 0 Punkte für das Nichtüberqueren der Linie und 5 Punkte für das Überqueren der Linie erhalten.

Jedes Problem listet seinen eigenen Satz an Bewertungskategorien auf. Wenn eine Mannschaft eine der Bewertungskategorien nicht erfüllt, erhält sie im Allgemeinen eine Wertung von Null für diese Kategorie. Andere Wertungskategorien, die dieses Erfüllen erfordern, können trotzdem gewertet werden. Ein Problem fordert z.B., dass eine Szene zu einer bestimmten Epoche spielt und ein zu bewertendes Gedicht enthält. Wenn die Epoche falsch ist, erhält die Szene 0 Punkte, das Gedicht kann aber trotzdem bewertet werden. Wenn ein Problem ein gefordertes Bewertungselement hat, wie z.B. ein originelles Gedicht, kann die Mannschaft mehrere Gedichte für ihre Aufführung erschaffen, aber sie muss eines zur Bewertung benennen, und nur dieses Gedicht wird bewertet. Elemente die in keine Bewertungskategorie fallen, erhalten auch keine Punkte, es sei denn sie gehören zur freien Wahl der Mannschaft im Stil.

Stil des Langzeitproblems

Der Stilanteil im Wettbewerb gibt Mannschaften eine Gelegenheit, ihre Talente und kreativen Fähigkeiten stärker herauszustellen und ihre Langzeit-Problemlösung zu vervollkommnen. Stilkategorien bilden einen Anreiz für Kreativität in verschiedenen Gebieten, weil die Mannschaften das Element auswählen können, das sie bewertet haben wollen. Dies erfolgt zusätzlich zur Wertung für die Erfüllung der Wertungsanforderungen des Langzeitproblems.

Wertung des Stils

Jedes Langzeitproblem hat fünf Stilkategorien. Die Kategorien eins bis vier sind entweder spezifische Wertungselemente oder „Freie Wahl der Mannschaft". Die fünfte Kategorie ist immer der „Gesamteindruck der vier Stilkategorien in der Vorstellung". Alle Stilkategorien werden subjektiv bewertet, jede ist 1 bis 10 Punkte wert, für eine Höchstpunktzahl von 50 Punkten. Die Mannschaft, die die meisten Stilpunkte erhält, bekommt eine Wertung von 50; jede andere Mannschaft erhält einen prozentualen Anteil von 50, entsprechend ihrer Rohpunktzahl.

Um im Stil bewertet zu werden, muss die Mannschaft ein Stilformular (siehe Anhang) ausfüllen und vier Kopien davon dem Bühnenrichter aushändigen. Die Mannschaft muss die fünf zu bewertenden Kategorien auflisten und erklären, sowohl wie die Stilelemente mit der Lösung des Langzeitproblems im Zusammenhang stehen als auch die Kategorien eins bis vier den Gesamteindruck bereichern. Die Mannschaften müssen sich bei der Erläuterung ihrer Stilkategorien sehr kurz fassen.

In den technischen Problemen kann die Mannschaft ihre Stilelemente präsentieren, selbst wenn die technischen Komponenten ihrer Lösung nicht erfolgreich sind. Ein Stück oder eine Aufführung ist nicht erforderlich, um eine Wertung im Stil zu erhalten.

Festlegen von Stilkategorien

(1) **Vorgeschriebene Stilkategorien**: Gewöhnlich enthält jedes Problem ein oder zwei vorgeschriebene Stilkategorien. Dies sind Kategorien, die bei jeder Problemlösung einer Mannschaft bewertet werden. Jedoch kann bei jeder Mannschaft ein anderes Element oder ein anderer Aspekt dieses Elements bewertet werden. Wenn zum Beispiel eine vorgeschriebene Stilkategorie „Kostüm eines Mannschaftsmitgliedes" ist, muss die Mannschaft entscheiden, welches Kostüm und welcher Aspekt des Kostüms bewertet werden soll. Eine Mannschaft kann sich ein Clown-Kostüm und eine andere ein Cowboy-Kostüm bewerten lassen Und die erste Mannschaft kann den Gesamteindruck des Clown-Kostüms bewerten lassen, während die andere Mannschaft nur einen Aspekt des Cowboy- Kostüms bewerten lässt, zum Beispiel den Hut.

Wenn eine Mannschaft ein spezifisches Element eines Kostüms bewertet haben möchte, muss sie auf ihrem Stilformular *exakt* angeben, was dieses Element ist, und das Mannschaftsmitglied, das dieses Kostüm trägt, identifizieren. Um zum Cowboy-Kostüm zurückzukehren: diese Mannschaft kann auf ihrem Formular „Erscheinungsbild des Hutes des Cowboys“ angeben, oder sie könnte andere Aspekte wählen und diese angeben, wie z.B. „Konstruktionsmethode des Cowboykostüms“ oder „Verwendete Materialien für das Cowboykostüm“. Auf jeden Fall würde die Mannschaft auf dem Formular genügend Informationen geben, so dass die Richter genau wissen, welcher Teil des Cowboykostüms bewertet werden soll. Wenn die Mannschaft angibt „Kostüm des Cowboys“ werden die Richter alles an dem Kostüm bewerten.

(2) **Freie Wahl der Mannschaft**: Für diese Kategorien dürfen die Mannschaften nichts auswählen, das schon im Langzeitbereich bewertet wird. Sie können jedoch einen anderen Aspekt einer Langzeitbewertung auflisten, z.B. kann ein Fahrzeug, welches für seine Funktionsweise bewertet wird, für sein Aussehen als Bewertungskategorie gewählt werden und ein geforderter Charakter, der für sein Auftreten bewertet wird, kann sehr wohl noch für etwas anderes bewertet werden.

Freie Wahl Kategorien sollte etwas sein, was die Mannschaft als den kreativsten Aspekt ihrer Problemlösung empfindet. Die Mannschaft muss sorgfältig sein, genau das auf dem Stilformular aufzulisten, was sie bewertet haben möchte. Es folgen einige Möglichkeiten, Kategorien aufzulisten, als Beispiel wird ein Clown genommen:

- Wenn die Mannschaft das gesamte Erscheinungsbild des Clowns bewertet haben will – Kostüm, Make-up, Frisur etc. –, sollte sie „Erscheinungsbild des Clowns“ angeben.
- Wenn eine Mannschaft einen speziellen Aspekt des Clowns bewertet haben will, könnte sie im Stilformular „Erscheinungsbild des Kostüms des Clowns“ oder „Erscheinungsbild des Makeups des Clowns“ angeben.
- Wenn die Mannschaft Materialien auf eine einzigartige Weise zur Fertigung des Clownkostüms verwendet hat und dies bewertet haben möchte, sollte sie angeben, „Materialien und Methode, die verwendet wurden, um das Clownkostüm anzufertigen.“
- Wenn die Mannschaft „Der Clown“ angibt, werden die Richter alle Aspekte des Clowns berücksichtigen, einschließlich seiner Darstellung, was zu einer geringeren Bewertung führen könnte, als wenn spezifische Elemente bewertet worden wären.

Einige gebräuchliche Kategorien für „Freie Wahl der Mannschaft“ sind Spezialeffekte, Kunstwerke, Kostüme, Musik, Tanz, Gedichte oder die Integration eines spezifischen dramatischen oder humoristischen Elements. Beliebige Sachen können von der Mannschaft als freie Wahl Stilkategorie gewählt werden, inklusive einer Zeichnung, eines Modell der Lösung, der Enthüllung eines Modells der Lösung, Kostüme oder andere spezielle Verbesserungen der Lösung selbst sein. Mannschaften können wählen, für die Kreativität eines spezifischen Elements im Problem bewertet zu werden, obwohl sie bereits für Kreativität der gesamten Aufführung bewertet werden. Wenn eine Mannschaft z.B. ein Gedicht während ihrer Aufführung vorliest und es nicht speziell für Kreativität bewertet wird, kann sie die Kreativität des Gedichts als freie Wahl Stilkategorie wählen.

(3) **Gesamteindruck der vier Stilelemente in der Vorstellung**: In dieser Kategorie wird die Mannschaft darin bewertet, wie gut sich alle diese Stilelemente zusammenfügen, um die Präsentation der Lösung des Langzeitproblems zu bereichern.

Erläuterungen zu den Langzeitproblemen anfordern

Die Langzeitprobleme sind so geschrieben, dass gerade genug Anleitung zum Lösen des Problems gegeben wird, ohne die Kreativität einzuengen. Wenn eine Mannschaft die Interpretation einer Regel in Frage stellt oder sie unsicher ist, ob ein Aspekt ihrer Lösung erlaubt ist oder die Problemanforderungen erfüllt, kann sie eine Erläuterung anfordern. Jeder, der eine Erläuterung anfordert, muss die betroffene Regel angeben. Missbrauch des Erläuterungsprozesses kann zu einer Strafe für unsportliches Verhalten führen. Lest immer wieder das Problem und den Programmführer komplett, bevor ihr eine Erläuterungsanfrage stellt. Falls die Information klar präsentiert ist, werdet ihr instruiert werden, das Problem und den Programmführer noch einmal

aufmerksam zu lesen.Stellt also bitte keine solchen Anfragen. Es gibt zwei Arten von Problemerläuterungen:

(1) **Allgemeine Erläuterungen** erweitern oder erklären die Regeln eines Problems genauer, ohne Informationen über die Lösung einer Mannschaft offen zu legen. Alle allgemeinen Erläuterungen werden unter www.odysseyofthemind.com/clarifications bekannt gemacht. Wenn Mannschafte eine Regel eines Problems in Frage stellen, sollten sie, bevor sie eine Erläuterung anfordern, online nachsehen, ob ihr Anliegen bereits behandelt worden ist. Erläuterungen haben Vorrang vor den im Problem aufgeführten Regeln und den Regeln dieses Führers, daher ist es wichtig, dass sich die Mannschaften auf dem aktuellen Stand aller allgemeinen Erläuterungen halten, die während des Jahres veröffentlicht werden.

(2) **Mannschaftsspezifische Erläuterungen** betreffen eine Lösung einer einzelnen Mannschaft. Diese sind vertraulich und werden nicht veröffentlicht, da die Mannschaft Einzelheiten ihrer Lösung beschreiben muss, um eine genaue Antwort zu erhalten. In einigen Fällen können die Antworten zu mannschaftsspezifischen Erläuterungen an die Richter verteilt werden, jedoch werden sie niemals anderen Mannschaften zugänglich gemacht, es sei denn die Antwort ist „nein" und andere Mannschaften werden davon profitieren zu wissen, dass eine Aktion nicht erlaubt ist. Wenn eine Mannschaft eine Erläuterung erhält, die etwas erlaubt, die Aufführung aber nicht damit übereinstimmt, werden die Richter die Erläuterung ignorieren. Achtet darauf Anfragen spezifisch für einen Teil der Lösung zu stellen.

    Mannschaften können eine Erläuterung per E-Mail anfragen: besucht www.odysseyofthemind.com/clarifications/ und befolgt die Anweisungen zum Übermitteln einer Frage! Auf dieser Seite können auch alle allgemeinen Problemerläuterungen eingesehen werden. Alle Erläuterungsanfragen werden von CCI innerhalb von sieben Tagen nach Eingang beantwortet. Kopien aller Erläuterungen werden dem International Problem Captain des jeweiligen Langzeitproblems und dem Direktor der Organisation, aus der die Frage kam, zugeleitet.

    Deutsche Erläuterungen. Mannschaften, die kein Englisch sprechen, können über das GI Online Portal (gionline.odysseyofthemind.de) Problemerläuterungen auf Deutsch erfragen. Diese werden von Germany International übersetzt und an CCI weitergeleitet.

(3) **Erläuterungen für Richter** sind nur für Repräsentanten der Odyssey of the Mind Assoziationen und können jederzeit eingereicht werden.

Wenn eine Mannschaft eine Erläuterung erhält, ist es wichtig, dass sie den Richtern beim Wettkampf einen Ausdruck der E-Mail vorlegt, um Abweichungen in der Bewertung zu vermeiden. Nur von CCI herausgegebene Erläuterungen sind offiziell. Niemand sonst ist autorisiert, Problemerläuterungen herauszugeben. Übermitteln Sie keine Anfragen zu einer speziellen Wettkampfstätte, zum Beispiel Abmessungen, Art des Fußbodens, vorhandene Ausstattung, Beleuchtung usw. Für solche Informationen müssen Sie Ihren Wettkampfdirektor kontaktieren.

Der **15. Februar** ist der letzte Tag, um Team Erläuterungen zu erhalten. Da die Probleme jedes Jahr neu sind und die Mannschaften Ihre Kreativität nutzen, können die Wettkämpfe der 1. Stufe Erläuterungen erfordern. Dies soll sicherstellen, dass alle Teams mit denselben allgemeinen Parametern arbeiten. Erläuterungsanfragen, die nach dem 15. Februar eines Programmjahres per E-Mail versandt werden, werden nicht beantwortet. Bitte überprüft vor jeder neuen Stufe des Wettkampfes (Deutschlandfinale, Eurofest bzw. Worldfinals), ob es neue Erläuterungen gibt.

Das Vorstufenproblem

Jedes Programm-Mitglied erhält ein nicht für Wettbewerbe gedachtes Problem für die Vorstufe, dessen Absicht es ist, jüngere Kinder in den Prozess des kreativen Lösens von Problemen einzuführen. Um Schüler auf Odyssey of the Mind Wettkämpfe vorzubereiten, ist das Format des Vorstufenproblems dem der Langzeitprobleme für Wettbewerbe sehr ähnlich – komplett mit Wertungsbeispielen und Stilkategorien. Obwohl es keine Wettkämpfe in der Vorstufe gibt, können die Mannschaften eingeladen werden, ihre Lösungen bei einem offiziellen Wettkampf zu zeigen. Dies ist dem jeweiligen Wettkampfdirektor überlassen.

Spontanprobleme

Im Wettkampf löst jede Mannschaft ein Spontanproblem. Dieser Teil des Wettkampfes heißt „Spontan", weil die Mannschaften nicht wissen, was sie zu tun haben werden, bis sie den Wettkampfraum betreten. Das Lösen von Spontanproblemen vermittelt den Schülern „aus dem Stand heraus zu denken".

Spontanprobleme sind „streng geheim". Mannschaften, die im selben Langzeitproblem und derselben Altersgruppe antreten, werden dasselbe Spontanproblem lösen. Um Gerechtigkeit zu sichern, ist es daher entscheidend, dass niemand das Problem außerhalb des Raumes bespricht, bis alle Mannschaften den Wettbewerb absolviert haben. Andere Mannschaften das Problem, das sie erhalten könnten, wissen zu lassen, könnte diesen einen Vorteil beim Wettkampf verschaffen. Jeder, der Anderen ein Spontanproblem verrät, kann disqualifiziert werden, und/oder gegen die gesamte Mannschaft können Disziplinarmaßnahmen verhängt werden.

Das Wesen von Spontanproblemen ist unterschiedlich, jeder Typ hat seine eigenen speziellen Regeln, die den Mannschaften im Wettkampfsraum vorgelesen werden. Die Mannschaften werden nur eine Art von Spontanproblem in einem Wettkampf zu lösen haben. Mannschaften, die in einem technischen Langzeitproblem antreten, können ein verbales Spontanproblem zu lösen haben und umgekehrt.

Um sich vorzubereiten, sollten die Mannschaften die drei gängigsten Typen von Spontanproblemen, die unten aufgeführt sind, üben. Sie sollten aber auch für etwas Unerwartetes gewappnet sein. (Siehe Anhang für Beispiele von Spontanproblemen.)

- **Verbale Spontanprobleme** erfordern sprachliche Antworten. Sie können Improvisation oder Schauspiel mit einbeziehen. Die Mannschaften erhalten eine Bewertung für ihre gewöhnlichen und ihre kreativen Antworten.
- **Manuelle Spontanprobleme** verlangen von Mannschaften, eine greifbare Lösung zu erschaffen. Jedes manuelle Problem hat seine eigenen spezifischen Bewertungskriterien.
- **Verbale/manuelle Spontanprobleme** verlangen von Mannschaften, eine greifbare Lösung zu kreieren, und beinhalten eine Art verbaler Komponente, zum Beispiel das Erfinden einer Geschichte über die Lösung. Die Mannschaften werden sowohl für die greifbare Lösung als auch für die verbale Präsentation bewertet.

Obwohl alle sieben Mannschaftsmitglieder den Raum betreten können, dürfen nur fünf Mannschaftsmitglieder am Spontanteil des Wettkampfes teilnehmen. Jede Mannschaft sollte die Fähigkeiten ihrer Mitglieder beurteilen und sich im Voraus darauf verständigen, wer teilnehmen und wer daneben sitzen wird. Dies kann abhängig von der Art des Problems, das der Mannschaft gestellt wird, variieren. Mitglieder mit starken verbalen Fähigkeiten wären vielleicht am Besten beim Wettkampf im verbalen Spontan; solche mit technischen Fähigkeiten wären vielleicht besser beim manuellen.

Wertung des Spontanproblems

In einem Wettkampf ist das Spontanproblem bis zu **100 Punkte** wert. Die Mannschaft mit der höchsten Rohpunktzahl in jedem Problem erhält 100, jede andere Mannschaft einen prozentualen Anteil von 100, entsprechend ihrer Rohpunktzahl. Spontanwertungen sind Entscheidungen der Richter im Spontanraum.

Bei **verbalen Spontanproblemen** werden kreative Antworten höher bewertet als gewöhnliche Antworten. Wenn jedoch eine kreative Antwort von einem anderen Mannschaftsmitglied nur leicht abgeändert wird, wird die letztere als gewöhnlich bewertet. Die Mannschaftsmitglieder sollten sich bewusst sein, dass ein Richter eine leichte Abänderung auch als Dopplung der Antwort einschätzen und dieses Mannschaftsmitglied auffordern kann, eine vollkommen andere Antwort zu geben. Zum Beispiel:

- Der Richter liest das Problem der Mannschaft vor: „Nennt verschiedene Arten von Bäumen!"
- Die Antworten enthalten „Stammbaum" und dann „mein Stammbaum".

- Der Richter vergibt für „mein Stammbaum“ die geringste mögliche Punktzahl, weil die Antwort zu „Stammbaum“ zu ähnlich ist. Alle weiteren Antworten, die in Verbindung stehen zu „Stammbaum“ werden als gewöhnliche Antworten bewertet.

Gleichermaßen wird der Richter eine Antwort als gewöhnlich bewerten, wenn sie unpassend für das Problem ist. Der einzige Zeitpunkt, zu dem die Mannschaft während der Antwortzeit von einem Richter unterbrochen werden oder gefragt werden darf, ob eine Antwort wiederholt werden kann, ist, wenn ein Richter, die Antwort nicht hören und verstehen konnte.

Bei **manuellen Problemen** werden die Mannschaftsmitglieder danach bewertet, wie sie das Problem lösen, und oftmals auch dafür, wie gut sie zusammenarbeiten und wie kreativ ihre Lösung ist.

Verbal/manuelle Probleme erfordern für gewöhnlich eine Art von verbalen Antworten, kombiniert mit einem manuellen Vorgang oder einer technischen Komponente.

Üben von Spontanproblemen

Coaches sollten einen Teil jedes Treffens mit der Mannschaft dem Üben der verschiedenen Arten von Spontanproblemen widmen. Im Anhang dieses Führers gibt es ein Beispiel von jedem Typ von Spontanproblem, und Bücher, die Übungsprobleme enthalten, sind bei CCI erhältlich. Folgend sind einige Tipps zum Üben von Spontanproblemen:

- Lehren Sie die Mannschaft zuzuhören. Sie sollten nicht „Vorausdenken“ und annehmen, was das Problem erfordert; sie sollten sorgfältig zuhören, bis der Richter das gesamte Problem vorgelesen hat.
- Brainstormen Sie verbale Antworten. Fragen Sie die Schüler, was sie dazu veranlasst hat, so zu antworten, danach entwickeln Sie diese Fähigkeit weiter.
- Improvisieren Sie ungewöhnliche Verwendungen verschiedener Gegenstände.
- Machen Sie die Mannschaftsmitglieder mit vielfältigen Materialien und ihrer Verwendung vertraut.
- Üben Sie, Strukturen aus gewöhnlichen Materialien zu bauen, wie Zahnstochern, Plastikbechern und allem Möglichen, woran Sie nur denken können.

Etwas zum Nachdenken

Kreative Antworten = 5 Punkte Gewöhnliche Antworten = 1 Punkt

Nenne Verwendungen für Klebeband.

Nenne Dinge, die verletzen, und was es ist, das sie verletzen.

Fülle die Lücken aus: Es ist besser __________Zu Haben Als __________ .

Gib einen Kommentar ab, der “Feuer” und “Wasser” enthält.

Mache eine Form aus einem Stück Schnur und Sage, Was es sein könnte.

Nenne Verwendungen für einen Plastikstrohhalm.

Zeichne auf einem Papier und erzähle eine Geschichte über das, was Du gezeichnet hast.

Binde ein Seil zu einer Schlaufe und Improvisiere Damit.

Aus Creative Interaction *von Dr. C. Samuel Micklus und Samuel W. Micklus*

Kapitel IV

Am Wettkampf teilnehmen

Normalerweise treten Mannschaften zuerst auf regionaler Ebene an. Die, die dort erste Plätze erringen, werden entsprechend den Qualifikationskriterien der jeweiligen Assoziation zu den Assoziationswettkämpfen auf Staats- / Provinz- / Landesebene vorrücken. Diejenigen, die dort erste Plätze belegen, qualifizieren sich für die jährlichen Odyssey of the Mind World Finals. Im Jahr 2012 werden die World Finals vom 23. bis 26. Mai in Ames an der Universität von Iowa abgehalten.

Mannschaften aus Gebieten, in denen vor den World Finals keine offiziellen Wettkämpfe stattfinden, dürfen beantragen, an den World Finals teilzunehmen; dabei werden sie nach dem Eingang der Anmeldungen berücksichtigt. Diese Mannschaften müssen sich bei CCI bis zum 1. April des Wettkampfjahres bewerben, um berücksichtigt zu werden. Diesen Mannschaften kann auch erlaubt werden, an einem offiziellen Wettkampf eines Nachbarstaates teilzunehmen, wobei Gewinner für jeden vertretenen Staat ausgewählt werden. Wenn die Mannschaft dies tun möchte, müssen sie den Assoziations-Direktor des benachbarten Staates kontaktieren, um Details zu erhalten. Kontaktiert Euren Wettkampfdirektor für spezifische Informationen über den Wettkampf. In den meisten Fällen werden Euch diese Informationen nach der Registrierung oder Qualifikation zugesandt.

Am Wettkampftag

Es kann erforderlich sein, dass die Mannschaften sich bei ihrer Ankunft beim Wettkampf an einem zentralen Ort registrieren. Sie erhalten Termine, zu denen sie zum Langzeit- und zum Spontanwettbewerb antreten. Manchmal sind diese an verschiedenen Tagen, aber meistens sind sie am gleichen Tag mit genügend Zeit dazwischen.

Die Mannschaften sollten sich im Gebiet ihres Problems und ihrer Altersgruppe 15 Minuten vor ihrer ausgewiesenen Wettkampfzeit melden. Ein Richter weist sie dann an, im Eincheckbereich oder im Aufbaugebiet zu warten. Andere, nicht zur Mannschaft gehörende Personen können helfen, die Kulissen zu diesen Gebieten zu transportieren, dürfen aber bei nichts Anderem helfen, bis der Wettkampf vorbei ist. Eltern und Andere sollten daran denken, dass, wenn sie einen Gegenstand für die Mannschaft tragen und dieser kaputt geht, nur die Mannschaft ihn reparieren darf. Die Mannschaften können sich die Wettkampfstätte vorher ansehen, sie dürfen aber nicht an Wettkampfstagen auf der Stätte proben.

Entweder im Eincheckbereich oder im Aufbaugebiet, abhängig von der Wettkampfstätte, sammelt ein Richter die Papiere der Mannschaft ein und überprüft die Fußbedeckungen und andere Anforderungen des Problems. Die Mannschaft verbleibt hier mit all ihren Kulissen und Materialien, bis der Zeitnehmer das Signal zum Beginnen gibt. (Siehe die 3-Minuten-Regel im Kapitel V.)

Wettkampf-Checkliste für das Langzeitproblem

Zu Wettkämpfen muss jede Mannschaft folgende Dinge für ihre Langzeitlösung sowie alle Formulare, die von Ihrem örtlichen Wettkampfdirektor gefordert werden, bereitstellen. Die Mannschaftsmitglieder müssen alle ihre Formulare allein ausfüllen, mit Ausnahme der Altersgruppe I, bei der der Coach für die Mannschaft schreiben darf, aber die Mannschaftsmitglieder diktieren müssen, was geschrieben wird. Mannschaften sollten eine zusätzliche Kopie aller Formulare behalten. Die meisten dieser Dinge werden vom Bühnenrichter überprüft und/oder eingesammelt:

- Vier ausgefüllte Kopien des Stilformulars.
- Ein ausgefülltes Materialwertformular.
- Ein ausgefülltes Formular zur Hilfe von außerhalb.
- Ein Mitgliedsschild

- Problemerläuterungen, die sich auf die Lösung der Mannschaft beziehen.
- Alle zur vollständigen Problemlösung notwendigen Kulissen, Kostüme, etc., außer denen, die im Problem unter „Der Wettkampfdirektor stellt bereit“ aufgeführt sind.
- Alle Dinge, die im Problem unter „Die Mannschaft stellt bereit“ aufgelistet sind.

Besondere Situationen

Wenn die Mannschaft eine Aufstellung für einen Wettkampf erst einmal übermittelt hat, darf sie diese Aufstellung für diesen Wettbewerb nicht ändern, es sei denn, dass der Wettkampfdirektor erst zugestimmt hat.

Jedes Mannschaftsmitglied kann in mehr als einem Problem antreten; jedoch darf ein Mannschaftsmitglied nicht in mehr als einer Mannschaft im selben Problem antreten.

Besondere Wünsche werden so weit wie möglich Berücksichtigung finden. Wenn eine Mannschaft einen besonderen Wunsch hat, muss sie diesen schriftlich zusammen mit der Anmeldung für einen Wettbewerb übermitteln und sollte mit dem Wettkampfdirektor zwei Wochen vor dem Wettkampf Rücksprache halten, um sicherzustellen, dass ihrem Wunsch nachgekommen wurde. Einige Gründe, einen speziellen Wunsch zu äußern,können sein :

- Wenn ein Mannschaftsmitglied in mehr als einem Problem antritt.
- Wenn ein Mannschaftsmitglied die offiziellen Wettkampfsprachen nicht versteht und spricht.
- Wenn die Mannschaft ein behindertes Mitglied hat, muss die Mannschaft die Art der Behinderung und die Gebiete (Langzeit und/oder Spontan), wo dieses Mitglied mitwirken könnte, angeben. Bei einigen Spontanproblemen kann eine Behinderung wie Farbenblindheit oder Lese- oder Lernbehinderungen die Leistung der Mannschaft beeinflussen.
- Lebensmittelallergien und andere medizinische Umstände, die spezielle Aufmerksamkeit erfordern.
- Wenn eine Mannschaft zu einer bestimmten Tageszeit während des Wettkampfes absolut nicht antreten kann.

Wettkampfwertung

Die Mannschaft mit der höchsten Rohpunktzahl in ihrer Altersgruppe und ihrem Langzeitproblem erhält die Maximalwertung. Alle anderen Mannschaften erhalten eine anteilsmäßige Wertung, abhängig von der höchsten Rohpunktzahl. Die gleiche anteilsmäßige Wertungsmethode wird im Spontanwettkampf und beim Stil angewandt.

Die **Summe der anteilsmäßigen Langzeit-, Stil- und Spontanwertungen** (abzüglich der Strafpunkte) bestimmen die Gewinner in jedem Problem innerhalb jeder Altersgruppe. Die Gesamtpunktzahlen werden auf zwei Dezimalstellen gerundet. Eine Platzteilung wird erklärt, wenn die Punktzahl einer Mannschaft weniger als einen Punkt von der höchsten Punktzahl auf diesem Platz abweicht. Beispiel: Die Gesamtpunktzahlen lauten 294,51, 293,57, 293,11. 294,51 ist der erste Platz. Jedoch ist 293,57 kein ganzer Punkt weniger als 294,51, deswegen gibt es hier eine Teilung des ersten Platzes. Die Punktzahl 293,11 liegt mehr als einen Punkt unter der höchsten Sieger-Punktzahl (294,51), deswegen bedeutet das den zweiten Platz.

Langzeitbewertung bekommen

Am Wettkampftag, vor der Abschlussveranstaltung, teilen die Richter den Coaches mit, wann sie die Rohpunktzahlen der Mannschaft, ohne die Stilbewertung, abholen können. Der Wettkampfdirektor entscheidet über die Art und Weise. Coaches werden gebeten, den Wertungsbogen der Mannschaft abzuzeichnen, um die Uhrzeit zu bestätigen, zu der sie ihn bekommen haben.

Sobald Coaches die Rohpunktzahl ihrer Mannschaft mit dem Richter durchgeschaut haben, haben sie 30 Minuten Zeit, Fragen zu stellen. Alle Rohpunktzahlen des Langzeitproblems werden 30

Minuten, nachdem die letzte Mannschaft in einem Problem und einer Altersgruppe aufgeführt hat, offiziell, auch wenn ein Coach die Möglichkeit, die Rohpunktzahl der Mannschaft durchzuschauen, nicht in Anspruch genommen hat. Wenn einem Coach die Möglichkeit der Einsicht nicht gegeben wird, sollten sie sich an den Problem Captain wenden.

Nur die Rohpunktzahl des Langzeitproblems wird den Mannschaften gegeben; individuelle Spontanrohpunkte und Stilrohpunkte werden den Mannschaften nicht mitgeteilt, aber sie können zur Verfügung gestellt werden, wenn der Wettkampf vorbei ist.

Fragen zur Bewertung

Falls eine Mannschaft ein Bewertungselement in Frage stellt, sollte die Mannschaft dies mit dem Hauptrichter und, falls notwendig, mit dem Problem Captain diskutieren. Wenn eine Frage die Auslegung einer Regel betrifft, und wenn die Mannschaft nicht mit der gegebenen Erklärung einverstanden ist, kann die Mannschaft fordern, dass ein Wettkampfgericht einberufen wird. Ein Wettkampfgericht (Tribunal) besteht in der Regel aus drei Personen, die gründliche Kenntnis über die Regeln des Problems haben. Das Wettkampfgericht wird die betreffende Regel überprüfen und, wenn nötig, mit dem Coach, Mannschaftsmitgliedern und/oder beteiligten Richtern reden. Wenn das Wettkampfgericht zu einer Entscheidung gelangt ist, ist diese endgültig. Wettkampfgerichte werden nicht einberufen zu Fragen, die subjektive Wertungen betreffen oder zu Fragen darüber, ob jemand eine Linie übertreten oder sich in einem bestimmten Bereich befunden hat. Ein Tribunal soll nur einberufen werden wenn es eine Frage zu einer Regelverletzung betrifft. Fragen bezüglich ob etwas oder während der Aufführung eines Teams geschehen ist oder nicht, sind nicht legitim für ein Tribunal. In keinem Falle werden Videobänder zur Entscheidungsfindung herangezogen werden. Wenn es einen Einwand gibt, muss er an den Regional- oder Assoziationsdirektor gerichtet werden. Diese Person kann die Frage weiter verfolgen oder eine endgültige Regelung treffen. Resultate aus den Wettkämpfen wird CCI nicht aufheben. CCI wird mit den Teams und Assoziationen arbeiten, um die Situation zu bewerten, aber die Assoziation hat das letzte Wort. Bedenkt, dass die Bewertungen von subjektiven Kategorien bei verschiedenen Wettkämpfen und dementsprechend auch verschiedenen Schiedsrichtern unterschiedlich hoch ausfallen können und werden. Wenn bei einem Wettkampf eine hohe Punktzahl erzielt wurde, dann ist das keine Garantie dafür, beim nächsten Wettbewerb eine genauso hohe Bewertung zu erzielen.

Der Spontanwettkampf

Zur festgesetzten Wettkampfzeit betritt die gesamte Mannschaft den Spontanraum. Obwohl Mannschaften aus bis zu sieben Mitgliedern bestehen können, dürfen nur fünf am Lösen des Spontanproblems teilnehmen. Auf diesem Wege ist die Mannschaft nicht benachteiligt, falls ein Mannschaftsmitglied unerwartet nicht am Wettkampf teilnehmen kann oder es ihm unmöglich ist, an der Art des gegebenen Problems mitzuwirken. Wenn eine Mannschaft weniger als fünf Mitglieder hat,müssen alle am Spontanwettkampf teilnehmen. Seien Sie sich jedoch bewusst, dass die Teilnahme mit weniger als fünf Mitgliedern einen negativen Effekt auf die Leistung der Mannschaft oder ihre Möglichkeit, die maximale Anzahl an Punkten zu erreichen, haben kann.

Zur Wettkampfzeit der Mannschaft ruft ein Richter die Mitglieder in den Raum und gibt den Typ des Spontanproblems, das die Mannschaft lösen muss, an. Danach entscheidet die Mannschaft, wer teilnimmt. Wenn sich eine Mannschaft einmal entschieden hat, welche Mitglieder das Problem lösen werden, kann sie keine Änderungen mehr vornehmen.

Die nicht teilnehmenden Mannschaftsmitglieder haben die Wahl, den Raum zu verlassen oder sich hinzusetzen um still zuzusehen. Indem den Mannschaftsmitgliedern erlaubt wird, im Raum zu bleiben, können diese sich als Teil der Lösung fühlen und das Bedürfnis, das Problem später zu diskutieren, wird verdrängt. Jedoch dürfen sie nicht reden, Zeichen geben oder in irgendeiner Art eingreifen. Wenn sie dies tun, wird die Mannschaft nicht bestraft, aber diese Mitglieder werden gebeten, den Raum zu verlassen, während die Zeit weiterläuft.

Jede Mannschaft sollte ihre eigene Aufstellung finden, in der sie bei den verschiedenen Typen von Spontanproblemen antritt. Es ist aber eine gute Idee, jedes Mannschaftsmitglied auf jeden Typ von

Problem vorzubereiten, für den Fall, dass ein Mannschaftsmitglied unerwartet nicht am Wettkampf teilnehmen kann.

Bei den Spontanwettkämpfen erhält die Mannschaft zwei Kopien des Problems, damit sie dem Richter folgen kann, wenn er das Problem laut vorliest. Die Mannschaft kann während der gesamten Wettkampfzeit in ihre Kopien schauen.

In einem manuellen Spontanproblem können die Mannschaften ein Mitglied auswählen, um die Regeln durchzugehen, während die restlichen Mitglieder an der Lösung arbeiten. Dieses Mannschaftsmitglied stellt sicher, dass die Mannschaft die Intention des Problems versteht und es richtig löst. Wenn Richter bemerken, dass eine Mannschaft offensichtlich die Intention oder Regeln des Problems nicht versteht, werden sie die Mannschaft darauf aufmerksam machen und sie darauf hinweisen, das Problem sorgfältig zu lesen. Die Richter werden der Mannschaft helfen, das Problem zu verstehen, sie werden ihr aber nicht helfen, das Problem zu lösen. Hier sind einige Gedächtnisstützen, die der Mannschaft bei Wettkämpfen helfen werden:

- Wisst vor dem Betreten des Spontanraumes, welche Mitglieder bei welchem Typ von Spontanproblem antreten werden.
- Hört dem Richter aufmerksam beim Vorlesen des Problems zu, aber seht auch oft die Kopie der Mannschaft durch, um sicherzugehen, dass Ihr innerhalb der Intention des Problems bleibt.
- Sollten Unsicherheiten über einen Aspekt des Problems bestehen, stellt den Richtern Fragen. Die Zeit wird nicht angehalten werden, aber ein Missverständnis oder eine falsche Annahme kann zu einer niedrigen Bewertung führen.
- Es gibt viele mögliche Fähigkeiten, die bei einem manuellen Problem angesprochen werden können, einschließlich Bauen, Strategie, Messen, Kommunikation, etc. Versucht, Spezialisten für verschiedene Fähigkeiten einzubeziehen, wenn Ihr auswählt, wer bei einem manuellen Problem antritt.
- Bei verbalen Spontanproblemen sprecht laut und deutlich. Einige Probleme gestatten nur eine bestimmte Anzahl von Antworten. Es ist am besten, sich Zeit zum Nachdenken über etwas Kreatives zu nehmen und dadurch mehr Punkte für jede Antwort zu erhalten als schnell viele gewöhnliche Antworten zu geben, eine niedrige Punktzahl zu erhalten und Zeit übrig zu lassen.
- Für alle Arten von Spontanproblemen gilt, dass die Mannschaften, die viel und verschiedene Arten von Problemen geübt haben, grundsätzlich gelassener und besser auf das kreative und konstruktive Denken vorbereitet sind.

Auszeichnungen

Creative Competitions, Inc. empfiehlt dem Wettkampfdirektor eines jeden Wettbewerbes, allen Teilnehmern eine Teilnahmeurkunde und den besten Mannschaften, das heißt den Erst-, Zweit- und Drittplatzierten, eine Auszeichnung zu überreichen. Diese Auszeichnungen können Pokale, Plaketten, Ordensbänder, Medaillen oder spezielle Urkunden sein. Bei den World Finals erhalten alle Mitglieder einer erst-, zweit- oder drittplatzierten Mannschaft eine Medaille, und die Mannschaft erhält einen Pokal.

Ranatra Fusca Creativity Award

Der Ranatra Fusca Creativity Award repräsentiert das Wesen des Odyssey of the Mind Programms. Er wird Mannschaften oder einzelnen Personen überreicht, die besondere Kreativität zeigen, entweder durch einen Aspekt ihrer Problemlösung oder durch eine über die Problemlösung hinaus gehende außergewöhnliche Idee. Eine erfolgreiche Lösung des Problems ist kein Kriterium, diesen Preis zu gewinnen, vielmehr ist die Auszeichnung ein Weg, kreatives Denken und das Eingehen von Risiken anzuerkennen und dazu zu ermutigen.

Ranatra Fusca ist die Bezeichnung für ein bestimmtes Wasserinsekt. Obwohl dies keine sehr nahe liegende Verbindung zu kreativem Denken zu sein scheint, hat dieser Name für Odyssey of the Mind eine besondere Bedeutung. Odyssey of the Mind wurde in einer von ihrem Gründer, Dr. Sam

Micklus, unterrichteten College-Klasse geboren, in der er den Studenten die Aufgabe stellte, eine schwimmfähige Vorrichtung zu erschaffen, die sie über einen Teich bringen konnte. Einer der Studenten entwickelte ein wasserläuferähnliches Vehikel. Das Gerät erfüllte die Aufgabe nicht, weil es nicht das Gleichgewicht halten konnte; jedoch wenn der Student die Zeit und Möglichkeit erhalten hätte, „an das Zeichenbrett zurückzugehen“, wäre er fähig gewesen, dies zu korrigieren und den Teich zu überqueren. Obwohl das Gerät nicht funktionierte, war die Idee außerordentlich kreativ.

Mannschaften, die den Ranatra Fusca Creativity Award auf der Staats- / Provinz- / Landes-Ebene erhalten, sind berechtigt, an den World Finals teilzunehmen. Die Gewinner des Ranatra Fusca Creativity Award bei den World Finals erhalten eine Medaille und ihr Mannschaftsname wird auf der Ranatra Fusca Trophäe eingraviert. Dies ist eine Tradition seit 1981, und die Trophäe wird jedesJahr verliehen.

OMER’s Award

OMER’s Award ist nach dem Odyssey of the Mind Waschbär-Maskottchen OMER benannt, zur Würdigung einzelner Personen oder Mannschaften, die überragenden Sportsgeist, beispielhaftes Verhalten und außergewöhnliches Talent gezeigt haben. Diese Auszeichnung kann an Coaches, Mannschaftsmitglieder, Eltern, Offizielle oder sonst irgend jemanden verliehen werden, bei denen Offizielle oder der Wettkampfdirektor empfinden, dass sie diese Eigenschaften zeigen. Der OMER’s Award ist nicht dazu da, Kreativität anzuerkennen.

Jeder kann einen Richter oder Wettkampfoffiziellen über einen möglichen Kandidaten für den OMER’s Award informieren. Dieser Richter oder Offizielle wird dann entscheiden, ob diese Person nominiert werden soll. Alle Nominierungen werden von einer Gruppe begutachtet, die die endgültigen Gewinner benennt. Bei den World Finals erhält jeder Gewinner des OMER’s Award eine Medaille.

Odyssey of the Mind Creativity Award

Jedes Jahr würdigt Odyssey of the Mind eine Persönlichkeit und/oder eine Organisation für außerordentliche kreative Errungenschaften oder herausragende Leistungen. Diese Auszeichnung wird auf der Abschlussveranstaltung der World Finals vergeben. Die bisherigen Gewinner beinhalten die **Nationalbibliothek des US Kongresses** für ihre Mission, eine universelle Sammlung von Wissen und Kreativität zu erhalten; **Peter Yarrow’s Operation Respect**, für sein „Don't Laugh At Me“ Programm; die **Blue Man Group**, für die Anwendung innovativer und künstlerischer Techniken um Andere zu unterhalten; die **National Association for Gifted Children**, für ihre Unterstützung von Begabungen und Talenten bei Kindern aus allen Kulturen und dem **„Paper Clip Project“** für seine innovativen Lehrmethoden.

Odyssey of the Mind Spirit Award

Jedes Jahr würdigt Odyssey of the Mind eine Einzelperson, die mit dem Programm verbunden ist und durch persönliches Handeln die Ermutigung zu und Entwicklung von Kooperation, Selbstachtung und Wertschätzung und Verständnis für Andere demonstriert. Bei den Odyssey of the Mind World Finals 2001 wurde dieser Preis an Dr. Karl-Ernst Plagemann aus Potsdam in Deutschland verliehen, dessen Bemühungen geholfen haben, das Odyssey of the Mind Programm in Europa zu verbreiten. Bei der Eröffnungsveranstaltung der World Finals 2011 wurde dieser Award Rita Sleeman überreicht, die seit 30 Jahren das Programm fördert und viele Jahre lang Internationaler Problem Captain für Problem 3 war.

Kapitel V

Regeln des Programms

Es folgen die allgemeinen Regeln für offizielle Odyssey of the Mind Wettkämpfe. Diese sind für jedes Problem und jede Altersgruppe gültig. Jedes Problem hat seinen eigenen spezifischen Satz von Regeln (Begrenzungen), die die Mannschaft ebenfalls einhalten muss. Die Problemregeln haben Vorrang vor den Regeln in diesem Führer; jedoch Problemerläuterungen haben Vorrang vor Beiden. Zusätzlich zu den unten genannten Regeln müssen die Mannschaften die lokalen sowie die Landes- und Bundes-Gesetze beachten, einschließlich der Regelungen der jeweiligen Einrichtung. Wenn Sie dazu eine Frage haben, kontaktieren Sie die Person, die qualifiziert ist, Ihnen die gewünschte Information zu geben.

Regeln, die für alle Probleme gelten

(1) Eine Mannschaft muss mit einer gültigen Mitgliedschaft verbunden sein, um an einem Wettkampf teilnehmen zu können.

(2) Eine Mannschaft muss eine Lösung eines Langzeitproblems präsentieren, um bei einem Wettkampf für Langzeit und Stil eine Wertung zu erhalten. Eine Mannschaft kann am Spontanwettbewerb teilnehmen, ohne dass sie am Langzeitwettbewerb teilnimmt, sie wird aber nicht platziert.

(3) Wenn eine Mannschaft einen Teil der Lösung auslässt, der für die Wertung im Langzeitproblem oder beim Stil erforderlich ist, wird sie nicht bestraft werden, aber sie wird keine Punkte für diesen Teil erhalten. Wertungskategorien,die darauf aufbauen, dass dieser Teil stattfindet, können gewertet werden. Mit anderen Worten, wenn das spezifische Wertungselement vorhanden ist, kann es auch bewertet werden. Wenn der ausgelassene geforderte Teil weder im Langzeitproblem noch beim Stil bewertet wird, werden die Richter eine Strafe wegen Verstoßes gegen die „Idee des Problems“ verhängen.

(4) Reale Tiere dürfen bei keiner Problemlösung benutzt werden. Das betrifft nicht komerziell gefertigte Teile jeder Art.

(5) Die Richter dürfen nicht Teil der Problemlösung oder der Stilpräsentation werden. Während ihrer Wettkampfzeit darf die Mannschaft den Richtern Fragen stelle; die Richter werden jedoch nur antworten, wenn es ihnen angebracht erscheint. Die Richter werden nur mit den Mannschaftsmitgliedern sprechen, wenn sie das Gefühl haben, dass es angebracht oder im Rahmen der Regeln des Problems notwendig ist. Im Spontanwettkampf werden die Richter die Fragen immer beantworten. Die Mannschaft darf die Richter in keiner Form in ihre Aufführung einbeziehen und jegliche Reaktion oder Teilnahme der Richter oder des Publikums zählt nicht mit für die Bewertung. Außerdem, sollte die Mannschaft es wünschen, Programmhefte als Element einer „Freie Wahl der Mannschaft“- Kategorie einzubeziehen, so muss dieses während der 8-minütigen Aufführungszeit ausgehändigt werden, um für die Bewertung zu zählen. Mannschaften dürfen nichts in das Publikum werfen.

(6) Während ihrer Wettkampfzeit darf die Mannschaft die Zuschauer zu Reaktionen wie Applaus, Buhen oder Gelächter auffordern. Wenn jedoch die Mannschaft das Publikum in einem mehr als gewöhnlichen Maße einbezieht, zum Beispiel für spezielle Dialoge oder Interaktionen zwischen der Mannschaft und einer Person im Publikum, werden die Richter eine Strafe wegen Hilfe von außerhalb verhängen.

(7) Sobald die Wettkampfzeit begonnen hat, dürfen Mannschaftsmitglieder in das Publikum gehen und von dort aus mit den im Aufführungsbereich verbliebenen Mannschafts mitgliedern spielen.

(8) Nacktheit, Fluchen, Akte von Gewalt, Geschmacklosigkeiten und ethnische/rassische Beleidigungen sind nicht erlaubt. Dies schließt den unangebrachten Gebrauch potenziell beleidigender Wörter oder Handlungen ein. Die Mannschaften dürfen Akte von Gewalt während ihrer Aufführung lediglich *simulieren*.

(9) Nationalhymnen oder offizielle Eide dürfen in den Problemlösungen nicht verwendet werden. Diese verlangen Reaktionen von Anderen, wie zum Beispiel das Aufstehen oder Grüßen, was die Aufführung einer anderen Mannschaft stören kann.

(10)Die Richter werden keine Strafe mehr als fünfmal verhängen, es sei denn, das Problem gibt an „jeder Verstoß". Die Höhe der Strafe kann jedoch mit jedem Verstoß ansteigen, wenn die Strafe einen Spielraum angibt, z.B. -1 bis -100.

(11)Alle Teile einer Problemlösung müssen durch eine Standardtür passen, die 0,71 m x 1,98 m (28" x 78") misst, und sie müssen außerdem in der Lage sein, in einer aufrechten Position in einem Standardraum (Deckenhöhe 2,28 m bis 2,43 m (7,5' bis 8')) zu stehen oder gestellt zu werden. Dies gilt auch für Behältnisse, die Teile der Lösung der Mannschaft enthalten. Eine Strafe wird nicht verhängt, wenn Teile diese Begrenzungen überschreiten, jedoch werden einige Wettkampfstätten sie nicht unterbringen können. Wettkampfdirektoren sind nicht verpflichtet, Zeit zur Verfügung zu stellen, diese Gegenstände auseinander- und wieder zusammenzubauen, um sie in den Raum zu bringen.

(12)**Drei-Minuten-Regel**: Es gibt zwei mögliche Bereiche in einem Wettbewerb, in denen der Bühnenrichter die Mannschaft empfängt: den Eincheckbereich oder das Aufbaugebiet. An manchen Wettkampfstätten gibt es nur ein Aufbaugebiet. Wenn die Wettkampfstätte es erfordert, dass die Türen während des Auftritts einer Mannschaft geschlossen sind, gibt es im Allgemeinen einen Eincheckbereich außerhalb des Raumes. Dort trifft der Bühnenrichter die Mannschaft, um die Formulare einzusammeln, die Fußbedeckungen zu kontrollieren usw. Wenn die Mannschaft fertig ist, wird sie von einem Richter in den Raum gebracht und kann im Aufbaugebiet auf den Beginn ihrer Aufführung warten. Die Mannschaft hat drei Minuten (zusätzlich zu den acht Minuten Aufführungszeit), um alle ihre Requisiten aus dem Eincheckbereich in das Aufbaugebiet zu bringen. Nach Ablauf dieser drei Minuten noch verbliebene Materialien werden von dem Richter entfernt, damit die nächste Mannschaft den Eincheckbereich betreten kann. Falls ein Eincheckbereich benutzt wird, kann die Mannschaft das Aufbaugebiet mit für ihre Aufführung benutzen, sofern sie möchte und dies bei diesem Wettkampf erlaubt ist. Wenn es die Wettkampfstätte Zuschauern erlaubt, während der Aufführung einer Mannschaft den Raum zu betreten, gibt es normalerweise keinen getrennten Eincheckbereich, nur ein Aufbaugebiet innerhalb des Raumes, also trifft der Bühnenrichter die Mannschaft dort. Wenn die Wettkampfzeit beginnt, muss die Mannschaft alle ihre Requisiten innerhalb der ersten 3 Minuten ihrer achtminütigen Wettkampfzeit aus dem Aufbaugebiet entfernen. Alle Materialien, die nach Ablauf dieser drei Minuten noch im Aufbaugebiet sind, werden von dem Richter entfernt, damit die nächste Mannschaft das Aufbaugebiet betreten kann. In beiden Fällen ist der Aufbau für die Präsentation Teil der achtminütigen Wettkampfzeit.

(13)Andere Personen, die nicht der Mannschaft angehören, können helfen, Materialien der Problemlösung in den Eincheckbereich und das Aufbaugebiet zu transportieren. Andere dürfen ebenfalls beim Entfernen der Materialien von der Wettkampfstätte helfen, sobald die Richter sie dazu auffordern.

(14)**Formulare:** Die geforderten Formulare dürfen nicht verändert werden. Sie dürfen kopiert oder für einen Computer eingescannt werden, aber Zeilen/Linien dürfen nicht bewegt oder Leerräume hinzugefügt werden, etc.

(15)Vor dem Auftritt der Mannschaft darf niemand, inklusive des Ansagers oder jedes anderen Richters, eine Einleitung oder eine Beschreibung der Vorstellung der Mannschaft laut vorlesen, noch dürfen irgendwelche Handouts an das Publikum verteilt werden. Wenn die Mannschaft etwas vorgelesen haben möchte, kann sie dies während der Wettkampfzeit tun.

(16)Mannschaften dürfen zu keinem Wettkampf Waffen mitbringen. Wenn eine tatsächliche Waffe entdeckt wird, muss sie sofort aus der Wettkampfstätte entfernt werden, oder sie wird bechlagnahmt. Von der geschaffene Nachbildungen von Waffen, die leicht für wirkliche Waffen gehalten werden können, sind ebenfalls verboten. Sie müssen so verändert werden, dass sie weniger realistisch aussehen, oder sie werden vom Wettkampf entfernt oder beschlagnahmt Es gibt jedoch keinen Punktabzug Props, die in der Vorführung als Waffen erscheinen oder genutzt werden sollen, sind erlaubt, vorausgesetzt, sie sind keine wirklichen Waffen und sind keine wirkliche Bedrohung. Das schließt von der Mannschaft hergestellte

Props und Spielzeuge ein, die wie wirkliche Waffen aussehen, wie z.B. Wasserpistolen, Plastikschwerter usw. Wenn eine Mannschaft eine zweifelhafte Waffe in ihrer Vorführung benutzen will, muss sie vorher die Erlaubnis des Bühnenrichters einholen.

(17)**Vorgefertigte audio-visuelle Hilfsmittel**: Die Mannschaften müssen ihre Problemlösung live präsentieren. Die Mannschaft kann kommerziell hergestellte audio-visuelle Materialien verwenden, sofern sie nach Meinung eines Richters nicht ein Hauptteil der Problemlösung oder des Stils sind. Andere Personen als die Mannschaftsmitglieder des Langzeitproblems können auf von der Mannschaft hergestellten Aufnahmen erscheinen, so lange sie kommerziell verfügbar sind und nicht als Teil der Problemlösung geschaffen wurden.

Die Mannschaftsmitglieder müssen alle audio-visuellen Hilfsmittel, die als Bestandteil ihrer Problemlösung oder des Stils speziell bewertet werden, selbst anfertigen. Duplikate, unabhängig davon, wie sie hergestellt wurden, werden nicht als von der Mannschaft selbst geschaffen betrachtet. Das Herunterladen von Musik, Drucken oder Kopieren von Seiten etc. wird nicht als von der Mannschaft geschaffen angesehen und dürfen nicht für zu bewertende Elemente benutzt werden, wenn sie nicht verändert oder zu etwas neuem kombiniert werden.

Wenn eine Mannschaft ihre eigene Musik oder ihren eigenen Text schreibt oder ein Standardwerk der Musik für ihre Präsentation bearbeitet, darf kein Anderer als ein oder mehrere der sieben Mannschaftsmitglieder die Musik für die Mannschaft transponieren oder die veränderten Wörter oder die veränderte Musik für die Aufnahme aufführen. Wenn die Mannschaftsmitglieder nur die Wörter verändern, müssen sie diese selbst sprechen oder singen, aber jeder darf die unveränderte Musik spielen.

(18)**Sicherheit und Schadensverhütung**: Kein Teil der Problemlösung darf Schäden an der Einrichtung oder Verletzungen von Personen verursachen. Wenn die Richter eine Handlung oder einen Gegenstand als potenziell gefährlich ansehen, können sie eine Mannschaft veranlassen, zu zeigen, dass dadurch weder eine Verletzung noch ein Schaden verursacht werden wird. Wenn sie mit der Demonstration der Mannschaft nicht zufrieden sind, werden die Richter der Mannschaft nicht erlauben, diesen Teil der Lösung einzubeziehen.

Wenn ein inakzeptables Risiko der Verletzung einer Person oder eine gefährliche Situation während der Präsentation eintritt, werden die Richter diesen Teil der Präsentation anhalten. Sie können außerdem eine Strafe festsetzen.

Folgende Gegenstände dürfen nicht in der Problemlösung der Mannschaft verwendet werden:

- Ballons, die leichter als Luft sind (z.B. Heliumballons), die nicht ausreichend angebunden und/oder beschwert sind. Das bedeutet, dass solche, die unkontrollierbar in der Luft fliegen, nicht erlaubt sind.
- Gegenstände, die extrem heiß oder kalt sind (inklusive Trockeneis)
- Rückstände hinterlassende Gegenstände (einige Arten Feuerlöscher und Nebelmaschinen)
- Verbrennungsmotoren
- Entflammbare Kraftstoffe
- Rauchbomben und ähnliche Gegenstände
- Feuer in jeder Form, inklusive brennender Kerzen und Wunderkerzen.
- Flüssigkeiten, die abfärben oder anderen Schaden am Fußboden verursachen.

(19)Mannschaften können Strobolights in ihrer Aufführung verwenden, aber sie müssen den Bühnenrichter und/oder den Zeitnehmer vorher darüber informieren. Der Zeitnehmer wird das vor dem Publikum ansagen und jedem, der damit ein Problem haben könnte, Gelegenheit zum Verlassen des Raumes geben.

(20)**Fußbedeckungen**: Entsprechend den Gesundheits- und Sicherheitsvorschriften an vielen Wettkampfstätten müssen die Fußsohlen mit einem Material bedeckt sein, das im Allgemeinen nicht penetrierbar ist. Das bedeutet, dass die Fußbedeckung den Fuß vor dem Eindringen von Splittern und Glasscherben schützen soll. Wenn sich die Fußbedeckung während der Vorstellung löst, wird die Mannschaft nicht bestraft, sofern sie (die Fußbedeckung) wieder an ihren Platz gebracht oder ersetzt wird. Das Mannschaftsmitglied, das sie verloren hat, muss bis dahin seine Vorstellung unterbrechen, oder der Richter wird es

dazu zwingen. Die Richter können dem Mannschaftsmitglied helfen, die Fußbedeckung wiederzubekommen. Die anderen Mannschaftsmitglieder dürfen wie gewohnt weiterspielen.

(21)**Beschädigung des Fußbodens**: Die Mannschaften müssen darauf achten, dass sie zu keiner Zeit Schaden am Wettkampfort verursachen. Die Richter werden vor jeder Vorstellung den Zustand des Bodens überprüfen. Wenn eine Mannschaft Schaden am Boden verursacht, egal ob vorsätzlich oder fahrlässig, wird gegen sie eine Strafe in folgenden Abstufungen verhängt und die Mannschaft für eventuell notwendige **Reparaturen finanziell verantwortlich** gemacht:

- Spuren, die mit Wasser und Seife entfernbar sind, werden nicht bestraft.
- Spuren, die nicht mit Wasser und Seife entfernt werden können, aber ohne dass anderer Schaden aufgetreten ist: -15 Punkte.
- Flecken auf Teppich oder Auslegware: -25 Punkte.
- Schaden am Boden, der einen neuen Anstrich erfordert: –25 Punkte.
- Risse in Teppich oder Auslegware: -50 Punkte.
- Schaden am Boden, der Abschleifen und einen neuen Anstrich erfordert: -50 Punkte.
- Wenn die Mannschaft während der Präsentation Schaden am Boden verursacht und dies auch nach der Warnung durch die Richter nicht beendet: -100 Punkte, und der Richter wird „Zeit“ rufen und die Präsentation beenden.
- Wenn die Richter vor der Präsentation entscheiden, dass eine Lösung oder ein Teil einer Lösung wahrscheinlich Schaden am Boden verursachen wird, können sie die Mannschaft daran hindern, ihre Lösung oder diesen Teil ihrer Lösung zu präsentieren.
- Wenn die Mannschaft vorsätzlich Schaden am Boden verursacht: -200 Punkte, und die Richter werden „Zeit“ rufen und die Präsentation beenden.

(22)**Verwendung von Batterien**: Bestimmt ein Problem nichts Anderes, so dürfen nur unveränderte handelsübliche versiegelte Batterien verwendet werden. Diese sind beschränkt auf folgende Arten: Zink-Kohlenstoff, Alkali, Lithium, NiCad und NiMH. Wenn diese Arten von Batterien in dem Land einer Mannschaft nicht verfügbar sind, kann die Mannschaft die Spezifikationen einer ähnlichen Batterie zur Bestätigung via Problemerläuterungsprozess übermitteln. Keine andere Art von Batterie ist erlaubt. Zum Beispiel sind verbotene Batterien: Bleisäurebatterien (versiegelt oder unversiegelt), Zink-Luft, Zink-Quecksilber, Silber-Zink, Metall-Chlorid, etc.

Da fast jedes batteriebetriebene System nicht nur eine einzelne Zelle benötigt, können Mannschaften zugelassene Batterien zusammenfügen, um höhere Stromstärken oder Spannungen zu erzeugen. Kommerziell hergestellte Batteriepakete, die unter die erlaubten Batterietypen fallen, können verwendet werden. Die Mannschaften müssen sicherstellen, dass jedes Batteriesystem einschließlich aller Verbindungen für alle während des Gebrauchs auftretenden Bedingungen sicher ausgelegt ist, und auch sonst vollkommen zweckmäßig für die gewünschte Anwendung ist. Selbstgemachte Batterien sind ebenfalls nicht erlaubt. Eine Anordnung von Materialien, die nur ähnlich einer Batterie funktionieren, werden nicht als Batterie betrachtet.

Aufladen von Akkus

Gehen Sie sicher, dass das verwendete Aufladegerät das richtige für den aufzuladenden Akku ist. Die Mannschaften müssen kommerziell gefertigte Aufladegeräte nutzen und deren Bedienungsanleitung beachten. Erwachsene sollten jedes Aufladen durchführen oder beaufsichtigen. Dies gilt nicht als Hilfe von außerhalb. Akkus dürfen an der Wettkampfstätte nicht aufgeladen werden.

Etwas gesunder Menschenverstand

- Drähte, die Elektrizität leiten, und alle Anschlüsse zu Batterien müssen isoliert sein.
- Unabhängig davon, woraus eine Batterie besteht, halten Sie sie fern von offenem Feuer und von extremen Temperaturschwankungen. Explosion ist eine reale Gefahr bei Batterien, die ihren Siedepunkt erreichen. Lassen Sie Batterien nicht fühlbar heiß werden.
- Schließen Sie Batterien nicht kurz.

  - Batterien sollten voneinander und von Metallgegenständen isoliert aufbewahrt werden, um externe Kurzschlüsse zu vermeiden. Lagern Sie Batterien nicht lose, und legen Sie Batterien nicht auf Metalloberflächen.
  - Bevor Batterien in einen Schaltkreis eingefügt werden, sollte der Schaltkreis getestet werden, damit Kurzschlüsse und Ladevorgänge vermieden werden.
- Seien Sie umweltbewusst: entsorgen Sie Batterien entsprechend den Anweisungen des Herstellers; z.B. sollten NiCd-Zellen recycelt werden, da das Cadmium in den NiCd-Zellen ein toxisches Metall ist.

(23)**Mitgliedsschilder**: Alle Mannschaften müssen ein Mitgliedsschild während der gesamten Aufführung der Lösung ihres Langzeitproblems sichtbar haben. Wenn das Mitgliedschild umfällt oder verdeckt wird, gibt es keine Strafpunkte, solange die Mannschaft das Problem behebt.

(24)**Urheberrecht**: Mitglieder dürfen Odyssey of the Mind Materialien fotokopieren, um sie innerhalb der Mitgliedseinrichtung während des Programmjahres zu verteilen, aber diese Materialien unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht außerhalb der Mitgliedseinrichtung und nicht ohne Zustimmung für zukünftige Nutzung verteilt werden. Auf allen Gebieten – Musik, visuelle Hilfsmittel, schriftliche Werke, Charaktere – liegt es in der Verantwortung der Mannschaft, Verletzungen des Urheberrechtes zu vermeiden. Es ist illegal, urheberrechtlich geschützte Werke ohne die Erlaubnis des Rechteinhabers zu verwenden. Die Mannschaft sollte herausfinden, ob ein Werk urheberrechtlich geschützt ist und die Erlaubnis, das Werk zu verwenden, einholen. Die Richter werden nicht von Mannschaften verlangen, eine schriftliche Erlaubnis zum Gebrauch eines urheberrechtlich geschützten Werkes vorzulegen, da sie nicht ermitteln können, wer das Urheberrecht besitzt. Daher werden sie die Mannschaft nicht dafür bestrafen, dass sie keine schriftliche Erlaubnis vorlegt. Die Mannschaft muss sich aber darüber im Klaren sein, dass sie von den Inhabern des Urheberrechtes zivilrechtlich verfolgt werden kann, wenn sie unerlaubt urheberrechtlich geschützte Materialien verwendet. Es obliegt der Mannschaft festzustellen, welche Urheberrechtsvorschriften gegebenenfalls für Materialien gelten, die nicht von der Mannschaft stammen, und die sie verwenden möchte. Weder CCI noch ihre verbundenen Organisationen können der Mannschaft helfen, solche Informationen oder Genehmigungen zu erlangen.

(25)**Markenzeichen**: Odyssey of the Mind Mitgliedern ist es erlaubt, die folgenden Markenzeichen, die US-bundesweit für Creative Competitions, Inc. geschützt sind, in ihrer Problemlösung, für Werbezwecke und Fund-Raising-Aktivitäten innerhalb des Gebietes ihrer Mitgliedschaft und für Zwecke der Werbung für das Programm zu verwenden. Mannschaften können T-Shirts und ähnliche Gegenstände für den eigenen Gebrauch herstellen, die eines dieser Markenzeichen zeigt. Wenn sie jedoch beabsichtigen, Gegenstände, die diese Markenzeichen zeigen, zum Verkauf anzubieten, müssen sie zunächst die Erlaubnis des Direktors ihrer Assoziation und möglicherweise von CCI einholen.

- Odyssey of the Mind®
- Creative Competitions®
- OMER®
- aktuelle Titel und Logos© der Langzeitprobleme
- OotM™
- Omer`s friends

Die Mannschaft muss die Verantwortung dafür übernehmen, wenn sie andere geschützte Markenzeichen wie den NIKE Bogen, McDonalds goldene Bögen, usw. verwendet. Die Mannschaften müssen sich bewusst sein, dass sie von Markenzeicheninhabern zivilrechtlich verfolgt werden können, wenn sie geschützte Markenzeichen ohne Zustimmung des Inhabers verwenden. Den Mannschaften ist es nicht erlaubt World Finals oder das WF-Logo zu benutzen. Mannschaften und/oder andere Gruppen müssen sich von ihrer zuständigen Assoziation oder CCI eine Erlaubnis besorgen, um irgendwelche anderen geschützten OotM Markenzeichen bei den World Finals zu benutzen.

(26)Das Licht wird an keiner Wettkampfstätte gedämpft werden. Falls notwendig, kontaktiert Euren Wettkampfdirektor für spezifische Angaben wie Bühnengröße, Bodenart, etc.

(27) Mannschaften müssen jederzeit sichere Chemikalien verwenden. Wenn es angestrebt wird einen bestimmten Effekt mit Chemikalien zu kreieren, muss der daraus resultierende Effekt sicher und sauber sein. Zum Beispiel: Das Kombinieren von Mentos und jeglicher Form von Limonade ist nicht erlaubt. Obwohl dort sichere Inhaltsstoffe benutzt werden, wird daraus eine unsichere Reaktion kreiert die nicht erlaubt ist.

(28) Teilt mit niemandem eure Lösungen bis die World Finals vorüber sind. Das beinhaltet etwas online bekannt zu geben. Vertraut außerdem keinen Ideen, Lösungen oder Ratschlägen u.ä., die andere anbieten.

Kategorien von Strafpunkten

Jedes Problem hat seine eigene Kollektion von Strafpunkten, und die Mannschaften sollten sich bewusst sein, welche Strafpunkte sie beim Lösen ihres Problems erhalten könnten. Die gängigsten Strafen sind nachfolgend erläutert. In den meisten Fällen zieht das Auslassen von bewerteten Anforderungen des Problems keine Strafpunkte nach sich außer den Verlust der Wertung. Niemand darf die Höhe der Strafpunkte-Kategorie verändern oder Strafpunkte einführen, die nicht im Problem oder hier gelistet sind.

Verstoß gegen die „Idee des Problems“ (jeder Verstoß, -1 bis -100 Pkt.)

Jedes Problem erklärt unter „A. Das Problem“, was von den Mannschaften erwartet wird, um das Problem zu lösen. Obwohl bei einem Wettkampf keine zwei Lösungen genau gleich sind, gibt es im Kern zugrundeliegende Anforderungen, die erfüllt werden müssen. Eine Strafe wegen Verstoßes gegen die Idee des Problems wird verhängt, wenn Regeln nicht befolgt werden, für die keine spezielle Strafe aufgelistet sind, und/oder für das Umgehen der Basisanforderungen des Problems.

Unsportliches Verhalten (jeder Verstoß, -1 bis -100 Pkt.)

Odyssey of the Mind vermittelt Werte wie Teamwork, Integrität und Respekt vor Anderen. Eine Strafe wegen unsportlichen Verhaltens wird für die Verwendung von Flüchen, Nacktheit oder alles, was als inakzeptables Verhalten von den Richtern angesehen wird, verhängt. Dies schließt die Verspottung von Anderen ein, auch von eigenen Mannschaftsmitgliedern. Eine Mannschaft kann auch für unpassendes Verhalten eines Coaches oder Elternteils bestraft werden. Strafen können rückwirkend erteilt werden.

Falsches oder fehlendes Mitgliedsschild (-1 bis -15 Pkt.)

Um sicherzustellen, dass die Richter die richtige Mannschaft bewerten, und um vom Publikum erkannt zu werden, muss jede Mannschaft ein Mitgliedsschild haben, das während der Präsentation der Langzeitlösung aus einer Entfernung von mindestens 7,5 m (25’) sichtbar ist. Ist es zum Teil während der Aufführung nicht sichtbar, gibt es keine Strafpunkte.Ist es die meiste Zeit für die Punktrichter nicht sichtbar, wird es Strafpunkte dafür geben. Dieses muss durch die Mannschaft erschaffen werden. Es muss die Mitgliedsnummer zeigen, wie sie auf der Mitgliedskarte erscheint, und es muss den Mitgliedsnamen zeigen, der auf der Mitgliedskarte erscheint. Der Name kann ausgeschrieben oder abgekürzt sein, solange die Abkürzung für die Richter erkennbar ist. Georg Washington High School kann z.B. Washington HS oder Geo. Washington HS abgekürzt werden, GWHS ist jedoch nicht ausreichend. Falls eine Mitgliedskarte weitere Informationen enthält, wie z.B. Team A, Team B, usw., müssen diese ebenfalls auf dem Mitgliedsschild erscheinen, entweder ausgeschrieben oder abgekürzt, z.B. Tm A.

Die Mannschaft kann auf dem Schild nach Belieben Zusätze machen, und das Schild kann sein Erscheinungsbild während der Vorführung ändern, d.h. indem es sich dreht oder blinkt usw. Die Mannschaft darf mehr als ein Mitgliedsschild haben. Wenn jedoch das Mitgliedsschild als Stilkategorie bewertet werden soll, muss die Mannschaft angeben, welches Schild die Richter

bewerten sollen. Das Schild muss, wie auch alle anderen Gegenstände des Problems, durch eine Standardtür (0,71 m x 1,98 m oder 28" x 78") passen.

Hilfe von außerhalb (jeder Verstoß, -1 bis -100 Pkt.)

Die Schüler lernen am Meisten, wenn sie die Aufgabe vollständig allein lösen, und sie entwickeln dann auch einen gewissen Stolz und ein gesteigertes Selbstbewusstsein, wenn sie über das hinausgehen, was erwartet wurde. Um sicherzustellen, dass jedes Mannschaftsmitglied den vollen Nutzen aus der Teilnahme zieht, und um Gerechtigkeit zu sichern, müssen die Mannschaftsmitglieder alle Aspekte ihrer Problemlösung entwerfen und bauen. Das schließt ihr Mitgliedsschild, die Requisiten, alle technischen Anforderungen (Fahrzeuge, Strukturen, etc.) und Kostüme ein. Diese müssen entweder (1) von den Mannschaftsmitgliedern hergestellt oder (2) von den Mannschaftsmitgliedern aus kommerziell hergestellten Teilen zusammengesetzt werden. Können die Mannschaftsmitglieder eine Lösung, eine Requisite, ein Kostüm oder ein Schild, die/das sie entworfen haben, nicht herstellen, oder wenn ein Coach denkt, dass die Werkzeuge, die sie benutzen wollen, um etwas herzustellen, zu gefährlich für den Gebrauch durch die Mannschaftsmitglieder sind, dann müssen die Mannschaftsmitglieder einen anderen Weg finden, um den Gegenstand zu bauen, oder diesen so neu entwerfen, dass sie ihn selbst herstellen können.

Jedes Material,, das Teil einer Problemlösung aus vergangenen Jahren war, kann von der Mannschaft benutzt werden. Wenn die Materialien von exakt derselben Mannschaft (d.h. das kein Teammitglied von der Originalliste auf der aktuellen Liste fehlt) stammen, werden sie als von der Mannschaft geschaffen gewertet. Ist das nicht der Fall, werden die Materialien als handelsüblich hergestellt betrachtet. Diese Gegenstände, wie Requisiten und Kulissen, werden genauso behandelt wie Gegenstände, die man in Gebrauchtwarengeschäften, Schultheatern etc. finden kann. In keinem Fall darf eine Mannschaft etwas verwenden, das von jemandem geschaffen wurde der nicht auf der aktuellen Mannschaftsliste zu finden ist. Mit anderen Worten, wenn die Mannschaft etwas benutzt, dass während des Problemlösungsprozesses erzeugt oder bereitgestellt wurde von Nicht-Team-Mitgliedern, gilt das als Hilfe von Außerhalb. Nicht handelsüblich hergestellte Gegenstände, wie Theaterrequisiten, die von einer Mannschaft benutzt werden, werden nicht als Hilfe von Außerhalb angesehen, allerdings kommen sie für die Bewertung nicht in Frage.

Die Mannschaften müssen das Formular zur Hilfe von außerhalb im Anhang ausfüllen und es dem Bühnenrichter vor der Vorstellung geben. Sie müssen angeben, ob sie Hilfe von außerhalb gehabt haben, und wenn ja, die Art und Weise der Hilfe. Die Richter werden eine Strafe wegen Hilfe von außerhalb abhängig vom Ausmaß der Hilfe auf die Lösung des Problems verhängen.

Coaches agieren als Promoter, aber sie dürfen keine Anregungen dazu geben, wie eine Mannschaft das Problem lösen sollte. Sie dürfen zu Gedanken anregende Fragen stellen, aber sie sollten nie auf eine Lösung hindeuten. Wenn eine Mannschaft den Coach nach seiner Meinung fragt, sollte der Coach antworten: „Das entscheidet Ihr." Außer wenn eine Situation als potenziell gefährlich eingeschätzt wird, lassen Sie immer die Mannschaft die endgültige Entscheidung bei der Entwicklung einer Lösung treffen.

Bei Wettbewerben dürfen Andere der Mannschaft helfen, die Kulissen und andere Materialien für das Problem in den Eincheckbereich und das Aufbaugebiet zu transportieren. Andere dürfen jedoch nicht helfen, Hintergründe oder irgendetwas anderes zusammenzubauen, oder Make-up aufzutragen, Kostüme zu reparieren usw. Wenn sie dies tun, wird die Mannschaft eine Strafe für Hilfe von außerhalb erhalten. Strafen für Hilfe von außerhalb beruhen auf den Beobachtungen der Richter und/oder den Aussagen der Mannschaft, nicht auf dem Hörensagen von Anderen.

Wenn die Mannschaft erst einmal beginnt, an ihrer Langzeit-Problemlösung zu arbeiten und ein Mannschaftsmitglied aus irgendwelchen Gründen die Mannschaft verlässt, kann diese Person nicht mehr ersetzt werden, da sie zum Problem beigetragen hat. Falls ein Mannschaftsmitglied ersetzt wird, wird die Mannschaft eine Strafe wegen Hilfe von außerhalb erhalten.

Eltern und andere Unterstützer dürfen als Tutoren oder Instruktoren tätig werden, aber informieren Sie sie, dass sie keine Vorschläge machen dürfen, wie das Problem zu lösen ist. Zum Beispiel darf ein Elternteil den Mitgliedern beibringen, wie man näht, darf aber nicht ein Kostüm für die Lösung der Mannschaft entwerfen oder nähen.

Überschreiten der Zeitbegrenzung (-5 Pkt. je angefangene 10 Sek.)

Es gibt zwei Arten von Zeitbegrenzungen für die Odyssey of the Mind Langzeitprobleme. Die erste Ist die Kategorie für keine Zeitüberschreitung. Diese Probleme geben der Mannschaft 8 Minuten Zeit, alles Mögliche zu tun. Das schließt ein, die Gegenstände vom Vorbereitungsraum in en Wettkampfraum zu bringen, Requisiten und Halterungen aufzubauen, das Stück vorzuführen und alle technischen Erfordernisse zu erfüllen. Wenn die 8 Minuten zu Ende gehen, wird der Zeitnehmer „Zeit" sagen und alle Aktivitäten dieser Vorführung müssen beendet werden. Es gibt keine Zusatzzeit und keine Strafpunkte.

Die zweite Kategorie ist die für Zeitüberschreitung. Diese Probleme geben auch 8 Minuten für alle Aktivitäten. Wenn die Vorführung jedoch 8 Minuten überschreitet, wird der Zeitnehmer noch eine Minute zugeben und wird, dann, wenn die Mannschaft nicht zum Ende gekommen ist, „Zeit" sagen. Wenn die Mannschaft die Zeit von 8 Minuten überschreitet, erhält sie Strafpunkte, wie sie beim jeweiligen Problem aufgelistet sind.

Jedes Spontanproblem hat seine eigenen Zeitregeln. Manchmal ist es ein Zeitblock, in dem ein Problem zu lösen ist. Ein anderes Mal sind es zwei Zeitabschnitte, einer zur Vorbereitung und einer zur Ausführung der Aufgabe. Zeitüberschreitungen sind in keinem Falle erlaubt. Am Ende jedes Abschnitts ruft der Richter „Zeit" und die Mannschaft muss aufhören, so dass es niemals Strafpunkte für Zeitüberscheitungen geben kann.

Überschreiten der Kostenbegrenzung (-1 bis -100 Pkt.)

Um gleiche Vorraussetzungen zwischen den Mannschaften aufrecht zu erhalten, hat jedes Problem eine Kostenbegrenzung. Dies ist der maximal erlaubte Gesamtwert der Gegenstände, die die Mannschaft zur endgültigen Lösung des Problems bei einem Wettkampf benutzt. Alle Materialien, die in der Präsentation der Lösung der Mannschaft verwendet werden, außer den von den Kosten ausgenommenen, müssen bei diesem Wert berücksichtigt sein . Die Mannschaft muss den Wert eines Gegenstandes auch dann anrechnen, wenn er geliehen oder gespendet worden ist, jedoch dürfen die Gegenstände zu Preisen vom „Flohmarkt" oder vom „Gebrauchtwarenhandel" bewertet werden. Das ist ein Secondhand-Preis oder ein Preis für benutzte Sachen. Gegenstände, die neu erworben werden, müssen mit dem vollen Preis angerechnet werden, und die Mannschaft sollte die Quittung aufbewahren. Wenn die Mannschaft nur einen Teil eines Gegenstandes verwendet, zum Beispiel eine halbe Büchse Farbe oder einen Teil eines Bretts, muss die Mannschaft nur den Wert des verwendeten Teils auflisten.

Wenn eine Mannschaft die Kostenbegrenzung überschreitet, wird sie bestraft werden. Wenn eine Mannschaft vergisst, irgendwelche Gegenstände auf dem Materialwertformular aufzulisten, wird der Bühnenrichter ihnen erlauben, den Wert der Gegenstände hinzuzufügen. Falls das Hinzufügen des Wertes sie über die Kostenbegrenzung bringt, werden die Richter Strafpunkte verhängen.

Jede Mannschaft muss dem Bühnenrichter vor Beginn der Langzeitvorstellung ein Exemplar ihres ausgefüllten Materialwertformulars (siehe Anhang) übergeben. Auf dem Formular muss der Wert der verwendeten Materialien in der Währung des Landes, in dem der Wettbewerb stattfindet, eingetragen sein. Kostenbegrenzungen werden in US-Dollars angegeben. Assoziationen werden ihren Wechselkurs nicht später als am 15. Oktober des Wettkampfjahres bekannt geben. Wenn diese nicht veröffentlicht sind, müssen Mannschaften von außerhalb der USA den Wechselkurs für ihr Land vom 1. Oktober des Programmjahres zur Bestimmung des Materialwertes verwenden.

Auflistung von Materialien auf dem Materialwertformular

Es gibt drei Grundkategorien für Gegenstände: (1) Kosten, (2)zugewiesener Wert und (3) von den Kosten ausgenommen. Die meisten Gegenstände fallen in die Kategorie „Kosten“. Das allgemeine Kriterium für die Feststellung des Preises eines Gegenstandes ist sein gebräuchlicher Wert; das heißt, kann irgendeine andere Mannschaft die Problemlösung für die gleiche Summe von Geld duplizieren? Dies ist Gegenstand einer Entscheidung der Richter; daher sollten die Mannschaften den Wert eines Gegenstandes durch Quittungen und/oder Preislisten nachweisen können, falls irgendwelche Fragen auftauchen.

Auf dem Materialwertformular können die Mannschaften Gegenstände, die in geringen Mengen verwendet wurden, zusammenfassen, wie zum Beispiel Klebeband, Leim, Bindfaden, Heftklammern, Malkreide, Büroklammern, Papier, Farbe und kleine Eisenwaren (Muttern, Bolzen, Nägel, Schrauben, etc.), und sie als „vermischte Gegenstände“ berechnen. Alles, was die Mannschaftsmitglieder tragen, muss zum Gesamtwert hinzugerechnet und auf dem Materialwertformular aufgelistet werden. Die Mannschaft kann aber den Preis eines Flohmarktverkaufs oder einen Gebrauchtwert für alle Gegenstände, die für die Kostüme verwendet werden, angeben, einschließlich der Straßenbekleidung. Von der Mannschaft hergestellte T-Shirts, die nicht zu einem Kostüm gehören, können zum Gebrauchtwarenpreis berechnet werden, auch wenn alle Mannschaftsmitglieder sie tragen. Jeder sichtbare Schmuck und jede Verzierung von Fußbedeckungen muss ebenfalls im Gesamtwert enthalten sein.

Die Mannschaft muss den Wert von Gegenständen wie Krücken, Rollstühlen etc. berechnen, wenn diese Gegenstände Teil der Lösung sind, auch wenn ein Mannschaftsmitglied darauf angewiesen ist. Wenn dieser Gegenstand jedoch nur verwendet wird, weil ein Mannschaftsmitglied darauf angewiesen ist, und nicht Teil der Problemlösung ist, muss er nicht berechnet werden. Wenn sich zum Beispiel ein Mannschaftsmitglied das Bein bricht und nicht ohne Krücken laufen kann, müssen die Krücken nicht im Materialwertformular aufgelistet werden. Wenn die Krücken jedoch dekoriert sind oder als Requisit in der Lösung verwendet werden, muss der Wert aufgelistet sein.

Gemietete Ausrüstung, wie z.B. Beleuchtung, die bei der Vorstellung verwendet wird, ist mit einer Tagesmiete zu berechnen. Die Mannschaften müssen eine Quittung oder eine Preisliste für die Tagesmiete vorlegen.

Gegenstände mit zugewiesenem Wert

Die folgenden Gegenstände müssen intakt und für ihren beabsichtigten Zweck verwendet werden. Wenn sie ausgeschmückt werden, müssen die Kosten dafür dem zugewiesenem Wert hinzugerechnet werden. Die folgende Liste zeigt Kategorien von Gegenständen und den ihr zugewiesenen Wert.

(1) Kommerziell hergestellte Musikinstrumente und ihre Hüllen, einschließlich aller peripheren Gegenstände wie Notenständer, Verstärker und Lautsprecher WERT: $ 5 oder wirklicher Preis, wenn geringer.

(2) Jede Art von Audio- oder Videorecordern(einschließlich Radios: WERT $ 5 oer der wirkliche Preis, wenn niedriger.

(3) Audio-visuelle Gerätewagen: WERT: $5 oder wirklicher Preis, wenn geringer.

(4) Computersysteme und -komponenten (einschließlich Monitore, Keybords und Verbindungskabel). WERT: $ 10 oder wirklicher Preis, wenn geringer.

(5) Projektoren jeglicher Art. WERT: $ 10 oder wirklicher.Preis,wenn geringer.

(6) Fernsehgeräte oder Monitore, die nicht in Verbindung mit einem Computer benutzt werden WERT: $ 10 oder wirklicher Preis, wenn geringer.

Ausgenommene Gegenstände

Einige Gegenstände sind von der Berechnung im Materialwert ausgenommen, solange sie ganz bleiben und für ihren vorgesehenen Zweck verwendet werden. Das sind solche Gegenstände, die als allen Mannschaften zugänglich gelten, ohne dass Kosten damit verbunden sind. Sie beschränken sich auf die folgenden Gegenstände. Alles, was im Folgenden nicht genannt aber in

der Präsentation der Lösung der Mannschaft benutzt wird, muss im Materialwertformular aufgeführt werden.

(1) Verlängerungskabel und Verteilersteckdosen

(2) Batterien

(3) Stühle, Hocker, Tische und Schreibtische

(4) Schmuck wie Armbänder, Ohrringe und Ringe sowie Alltagskleidung, die nicht die Lösung des Problems verstärken oder zu einem Kostüme gehören. Falls eine Mannschaft jedoch identische Alltagskleidung, wie z.B. passende T-Shirts, trägt, sind die Kosten dafür anzusetzen, weil sie den Anschein erwecken, eine Uniform zu sein und dadurch die Problemlösung bereichern.

(5) Problemspezifische T-Shirts, die von CCI unter www.odysseyofthemind.com/shop verkauft werden.

(6) Wegwerfartikel – Gegenstände, die gewöhnlich weggeworfen werden, wie z.B. Pappkartons, Milchtüten und kleine Holzreste, die aus ihrem ursprünglichen Zustand verändert werden können und von der Kostenbegrenzung ausgenommen sind.

(7) Werkzeugsätze – Werkzeuge, die benutzt werden sollen die irgendeinen Teil der Lösung herstellen oder reparieren sollen, ohne die Vorführung zu verbessern. Z.B. ist ein Schraubenzieher, der zur Reparatur eines Requisits gebraucht wird, von Begrenzungen ausgenommen, solange das Aussehen des Schraubenziehers und/oder die Art seiner Benutzung nicht die Vorführung. verbessert. Der Werkzeugsatz muss sich im Vorbühnenraum befinden, wenn die Zeit beginnt, und darf auf der Wettkampfstätte nur für den Aufbau von Vorführungsteilen oder ihrer Reparatur benutzt werden. Wenn irgendwann ihr Aussehen oder der Weg ihrer Nutzung die Vorführung positiv beeinflusst, werden sie nicht länger als von der Begrenzung ausgenommen betrachtet und die Mannschaft erhält Strafpunkte für die Verletzung des Geistes des Problems.

Hinweis: Gegenstände wie Laufrollen oder Transportkarren können benutzt werden, um Requisiten vom Vorbühnenraum zum Wettbewerbsgebiet zu befördern, solange sie nicht Teil der Vorführung sind. Sie müssen sofort nach der Platzierung des transportierten Gegenstandes aus dem Wettbewerbsgebiet entfernt werden Wenn das nicht geschieht, werden die Kosten der Problemlösung hinzugezählt.

Ausgenommene Sicherheitsgegenstände

Die folgenden Sicherheitsgegenstände sind von der Kostenbegrenzung ausgenommen:

(1) Verordnete Hilfsmittel der Mannschaftsmitglieder wie Brillen und Hörhilfen.

(2) Fußbodenbedeckungen, wie Schutztücher, die nur den Fußboden schützen sollen, oder Matten, die dazu dienen, Mannschaftsmitglieder vor Verletzungen zu schützen.

(3) Geforderte Fußbedeckungen, die getragen werden, wie sie handelsüblich hergestellt sind. Wird den Fußbedeckungen irgend etwas hinzugefügt, muss der Wert der Zusätze berechnet werden. Diese Ausnahme gilt nicht für Schuhe mit eingebauten Rädern. Diese müssen zu den Kosten gerechnet werden und durch den Wettkampfdirektor zur Verwendung an der Wettkampfstätte freigegeben werden.

Potenzielle Gründe für Disziplinarmaßnahmen

In bestimmten Situationen können gegen eine Mannschaft Disziplinarmaßnahmen ergriffen werden. Dies liegt in der Entscheidung der Richter und/oder des Wettkampfdirektors. Mögliche Gründe für Disziplinarmaßnahmen können die folgenden sein, allerdings nicht begrenzt auf diese:

- Verletzung des Copyrights — kopieren von Odyssey of the Mind Materialien für Nicht-Mitglieder.
- Einbeziehung von Mannschaften in den Wettbewerb über die Anzahl hinaus, die im Rahmen der Mitgliedschaft erlaubt ist (Entfällt für Germany International)

- Unterlassung, sowohl alle Namen der derzeitigen Mannschaftsmitglieder auf der Mannschaftsaufstellung einzubeziehen, als auch die Namen aller anderen Mitglieder, die zu irgendeinem Zeitpunkt während des Programmjahres in der Mannschaft waren.
- Anmelden einer Mannschaft, die einen Schüler einschließt, dem es entsprechend den Regeln verboten ist, in der Mannschaft zu sein.
- Anmelden einer Mannschaft in der falschen Altersgruppe.
- Eine Vorstellung mit der Absicht aufnehmen zu lassen, die Ideen anderer Leute zu verwenden.
- Übermäßige Hilfe von außerhalb.
- Schwere oder wiederholte Strafen wegen unsportlichen Verhaltens während eines Wettkampfes.
- Verraten des Spontanproblems entgegen den Regeln.
- Unfaires Verhalten der Coaches oder vorsätzliche Verletzung der Regeln.
- Verletzung von Bundes-, Landes- oder örtlichen Gesetzen.

Mögliche Disziplinarmaßnahmen

Mannschaften und/oder Individuen werden entsprechend der Art und Schwere ihrer Vergehen bestraft. In einigen Fällen wird die Mannschaft eine schriftliche Verwarnung erhalten. Diese wird vom Wettkampfdirektor oder Direktor der Gesellschaft erteilt und an den Coach der Mannschaft sowie, falls angebracht, die Eltern der Mannschaftsmitglieder gesandt. Einige Verhaltensweisen führen zur sofortigen Disqualifikation und zum Ausschluss von der Veranstaltung. Dies liegt allein im Ermessen der lizenzierten Assoziation und/oder des Repräsentanten des Gastgebers des Wettkampfes. Für die World Finals hat CCI auch die Autorität, Maßnahmen bezüglich unangebrachten Verhaltens zu ergreifen. Mögliche Disziplinarmaßnahmen schließen ein:

Bewährungsfrist: Bestimmte Zeitspanne, in der wiederholte Verstöße automatisch zur Suspendierung und/oder Untersagen der Teilnahme eines Coaches, eines Mannschaftsmitgliedes, einer Mannschaft und/oder einer Mitgliedseinrichtung führen.

Suspendierung: Für eine bestimmte Zeit darf die suspendierte Partei nicht an Wettkämpfen teilnehmen oder mit einer am Wettkampf beteiligten Mannschaft verbunden sein, oder eine Mannschaft darf nur zur Demonstration bei einem offiziellen Wettkampf aufführen/teilnehmen. Dies kann eine ein- bis dreijährige Zeitspanne sein. Die suspendierte Partei kann die Entscheidung bei Creative Competitions, Inc. anfechten. Die suspendierte Partei hat 15 Tage nach Eingang der schriftlichen Mitteilung über die Disziplinarmaßnahme durch die lizenzierte Gesellschaft Zeit, schriftlichen Einspruch einzulegen. Der Einspruch wird CCI vorgelegt und in angemessener Zeit bearbeitet. Die Entscheidung von CCI ist endgültig.

Untersagen von Mitgliedschaft oder Teilnahme: Einer Mannschaft, einem Coach oder einem Mannschaftsmitglied kann die Teilnahme am Odyssey of the Mind Programm für eine bestimmte Zeitspanne untersagt werden. Der Mannschaft, dem Coach oder dem Mannschaftsmitglied wird jedoch die Möglichkeit gewährt, sich gegen jedwede Anschuldigungen zu verteidigen.

Disqualifikation: Die Mannschaft wird von dem Wettkampf disqualifiziert, bei dem die Regelverletzung stattfindet. Wenn die Entscheidung zur Disqualifikation getroffen wird, nachdem der Wettkampf beendet ist, kann die lizenzierte Assoziation oder das Wettkampfgericht einer Mannschaft das Recht absprechen, bei der nächsten Wettkampfebene anzutreten und statt dessen eine andere Mannschaft nominieren. Diese Maßnahme sollte vom Assoziationsdirektor koordiniert werden.

Spontanprobleme können nicht vor Ende eines Wettkampfes bekannt gemacht werden. Danach können die Mannschaftsmitglieder mit Coaches und nicht teilnehmenden Familienmitgliedern über das Problem reden. Niemand darf diese Informationen mit irgendwem sonst austauschen, bis diese Stufe der Wettkämpfe weltweit abgeschlossen ist. Z.B. darf niemand über das Spontanproblem des Deutschlandfinales sprechen, bis auch alle anderen Odyssey of the Mind

Gesellschaften ihren Wettbewerb abgeschlossen haben. Zuwiderhandlungen werden mit Disqualifikation und/oder Disziplinarmaßnahmen gegen die gesamte Mannschaft geahndet.

Jeder, der sich mit Anderen, die nicht zu seiner Mannschaft gehören, über Ideen und/oder Lösungen austauscht, kann disqualifiziert werden und/oder gegen die gesamte Mannschaft können Disziplinarmaßnahmen verhängt werden. Diejenigen, die die Ideen und oder Lösungen erhalten, werden ebenfalls bestraft. Wenn z.B. ein Mannschaftsmitglied die Lösung eines Problems in einem Chat-Raum veröffentlicht, wird seine Mannschaft disqualifiziert oder suspendiert, und diejenigen,,die an dem Chat-Raum teilgenommen haben, müssen den Vorfall auf ihrem Formular für Hilfe von außerhalb aufführen, um eine Disqualifikation zu vermeiden.

Strafen für unsportliches Verhalten, gegen die Idee des Problems und für Hilfe von außerhalb gibt es in jedem Problem. Odyssey of the Mind behält sich allerdings das Recht vor, Strafen über die aufgeführten Strafrahmen hinaus zu verhängen, wenn dies die Situation rechtfertigt.

Kapitel VI

Glossar

Die folgenden Wörter und Begriffe werden häufig bei Odyssey of the Mind verwendet. Wenn ein Wort in einem Problem kursiv gedruckt erscheint, ist es im Problemglossar oder hier definiert. Wenn es in beiden erscheint, benutzen Sie die Definition im Problem. Diese Definitionen sind für den Zweck des Lösens von Odyssey of the Mind Problemen geschrieben und können sich von dem unterscheiden, was in einem Wörterbuch gefunden wird. Einige dieser Begriffe werden auch in Spontanproblemen verwendet.

Erscheinung – wie etwas aussieht, d.h. seine nach außen sichtbaren Charakteristika, nicht nur die einfache Einbeziehung in die Vorführung.

Es erscheint – etwas ist sichtbar und für den Richter während der Aufführung der Mannschaft erkennbar.

Künstlerische Materialien – jedes Medium, das typischerweise in Kunstformen benutzt wird, wie Ölfarben, Acryl, Bleistifte, Kreide, Wasserfarben, Leinwand, Papier, Holz usw.

Künstlerische Qualität – unterscheidende Charakteristika, Stil und Effektivität der sichtbaren Attribute.

Hintergrund – Stoff, Karton , großes Stück Papier usw., das einen bestimmten Typ einer Szene oder eines Plans zeigt, gewöhnlich mit Farbe oder anderem Medium hergestellt und aufgehängt im Hintergrund der Bühne.

Begrenzungen/Begrenzungslinien – Begrenzungslinien werden als auf einer vertikalen Ebene liegend angesehen. Kontakt mit dem Klebeband, das die Begrenzungslinie markiert, wird nicht als außerhalb der Begrenzung betrachtet, es sei denn, das Problem besagt etwas anderes; die Mannschaft darf aber die Begrenzungslinien nicht in einer Weise bedecken, die die Sicht der Richter stört. Ein Gegenstand wird als außerhalb der Grenzen betrachtet, wenn die Ebene der Begrenzungslinie auf irgendeiner Höhe gekreuzt wird, es sei denn, das Problem besagt etwas anderes. Wenn ein Problem besagt, dass etwas innerhalb der Begrenzung sein muss, muss jedes Teil des Gegenstandes, ob es den Boden berührt oder nicht, vollständig innerhalb der Begrenzungslinien sein. Das schließt angebrachte Gegenstände wie Drähte, Dekorationen, die auf ihm fahrenden Mannschaftsmitglieder, das Steuerungssystem etc. ein.

Berührung/berühren: Wenn ein Problem besagt, dass die Mannschaft etwas nicht berühren darf, bedeutet das Kontakt zwischen dem Gegenstand und der Hand oder einem anderen Körperteil, egal ob dieses bedeckt ist oder nicht. Zum Beispiel bedeutet einen Ball in einer behandschuhten Hand zu halten trotzdem den Ball zu berühren. Oder wenn es der Mannschaft verboten ist, den Fußboden in einem bestimmten Gebiet zu betreten, darf ein Mannschaftsmitglied nicht auf einem Stück Papier den Boden in diesem Gebiet betreten.

Im Spontanwettbewerb muss die Mannschaft unter Umständen Gegenstände benutzen, um die Aufgabe zu erfüllen. Zum Beispiel bekommt sie einen Besen, einen Stock und eine Angel, um einen Ball in eine Kiste zu bewegen, ohne den Ball zu berühren. Da dies erfordert, dass die Gegenstände zum Bewegen des Balles benutzt werden, kann die Mannschaft diese Gegenstände berühren, die wiederum den Ball berühren, und dies wird nicht als Berühren des Balles betrachtet.

Aufbau - Die Zeit, nachdem die Richter „Team Begin“ gesagt haben, die die Mannschaft benutzt, um ihre Requisiten aufzubauen. Sie ist in den 8 Minuten Zeitbegrenzung enthalten. Die Mannschaften können gleichzeitig aufführen, während sie Requisiten aufbauen.

Bühnenbild – Alle greifbaren Elemente an der Aufführungsstätte außer Requisiten und Figuren und Kostüme. Das Mannschaftsschild kann Teil des Bühnenbildes sein, aber NUR wenn es nicht separat bewertet wird. Alles, was währen der Aufführung von den Figuren aufgenommen und benutzt wird, wird als Requisite angesehen, nicht als Teil des Bühnenbildes.

Darstellen – Etwas repräsentieren oder eine spezielle Rolle spielen.

Die Ebene durchbrechen – Über die imaginäre vertikale Ebene über einer Linie hinausgehen, aber innerhalb ihrer Endpunkte bleiben.

Ein oder mehrere Mannschaftsmitglieder – Wenn etwas gefordert ist, das durch ein oder mehrere Mannschaftsmitglieder betrieben, gefahren oder dargestellt werden muss, dann darf dies mehr als ein Mannschaftsmitglied zur selben Zeit sein, oder es darf ein einzelnes Mitglied zu einem Zeitpunkt sein. In beiden Fällen können die Mannschaftsmitglieder wechseln; es brauchen nicht dieselben Personen während der gesamten Vorstellung zu sein.

Eigenschaft – Ein Merkmal einer Person oder eines Gegenstandes, das sie/ihn unterscheidbar macht.

Charakter – Wenn das Problem nichts anderes vorgibt, müssen Charaktere nicht von Teammitgliedern dargestellt werden. Jedoch müssen sie belebt sein. Das heißt sie müssen ein oder mehere menschliche Eigenschaften aufweisen. Wenn ein Problem eine oder mehrere spezielle Figuren erfordert, können verschiedene Mannschaftsmitglieder die geforderte Figur spielen, es sei denn, das Problem besagt etwas anderes. Die geforderte Figur muss während der gesamten Vorstellung dieselbe Figur bleiben, sein Erscheinungsbild darf sich aber ändern. Zum Beispiel war Superman ursprünglich eine Comicfigur. Obwohl er seitdem als Comicfigur oder durch verschiedene Schauspieler dargestellt wurde, hat er immer die Eigenschaften, die ihn zu Superman machen, bewahrt.

Funktionales Design – Die Funktionsweise, die eingesetzt wird, damit etwas funktioniert; die Fähigkeit einer Komponente eine Funktion auszuführen.

Menschliche Krafteinwirkung - Direkt: das beabsichtigte Objekt so mit der Hand zu betätigen, dass es ohne einen anderen Mechanismus funktioniert: z.B. Werfen, Treten, Pusten, Biegen oder Drehen des Objektes, das bewegt/betätigt werden soll. Zum Beispiel, einen Ball in einen Behälter werfen. Indirekt - menschliche Krafteinwirkung auf etwas, das das Objekt direkt betätigt, das sich dann bewegt/betätigt wird; z.B. einen Ball mit einem Golfschläger treffen, sodass dieser in einem Behälter landet. Wenn menschliche Kraft benutzt wird, um zu helfen, eine Reihe von Aktionen auszulösen, um etwas funktionieren zu lassen, dann wird dies als mechanisch angesehen und nicht als menschliche Krafteinwirkung; z.B. eine Kurbel zu drehen, die eine Spule abwickelt, sodass ein Objekt abgelegt wird, wird als mechanisch angetrieben angesehen. Auch eine Kurbel per Hand zu drehen, die in Gang setzt, dass eine Vorrichtung ähnlich eines Katapultes zurückgezogen und dann losgelassen wird, sodass sie einen Ball in einen Behälter bewegt, wird als mechanisch angetrieben angesehen. Dies ist erlaubt, solange wie menschliche Krafteinwirkung nicht verboten ist und das Problem keine anders lautenden Begrenzungen hat.

Zufälliger Kontakt oder Berührung – Berührung, ohne einen Verteil daraus ziehen zu können, es sei denn, das Problem besagt etwas anderes. Es wird dafür keine Strafe vergeben, es sei denn, die zufällige Berührung wird trotz einer Warnung der Richter wiederholt oder sie ist vorsätzlich.

Kreativität der gesamten Technik - .die gesamte Herangehensweise an die Komponenten, das beinhaltet Materialien, die die Lösung ausmachen, das Arrangement und einmaliger Gebrauch von Materialien.

Kommerziell hergestellt – Vorgefertigt und nicht von der Mannschaft gefertigt. Ein kommerziell hergestelltes Teil kann ein Teil eines größeren Gegenstandes sein, wie die Lenkstange eines Fahrrades oder das Rad eines Spielzeuglastautos. Es kann auch ein Gegenstand sein, der eigenständig ist, wie ein Nagel, ein Baseballschläger, ein Bilderrahmen, etc. Auch wenn die Teile des von der Mannschaft gefertigten Gegenstandes nicht selbst hergestellt sind, kann deren Kombination etwas ergeben, das hohe Originalität besitzt.

Requisit – Objekte, die ein oder mehrere Charaktere als Teil der Aufführung benutzen und die auf die Bühne getragen oder vom Bühnenbild aufgenommen werden können. Z.B., wenn ein Mannschaftsmitglied ein Telefon abnimmt, dann ist das Telefon ein Requisit. Wenn eine Figur ein Schwert in der Hand haltend auf die Bühne geht und dieses Schwert in der Vorstellung benutzt, ist das Schwert ein Requisit und auch ein Teil des Kostüms. Requisiten beinhalten keine Dinge die nur als Teil des Aufbauens oder eines Szenenwechsels aufgenommen werden. Requisiten

beinhalten nicht geforderte Fahrzeuge, Strukturen, Geräte, usw. die für die Bewertung funktionieren oder eine Funktion ausführen.

Effektivität der Aufführung - die gesamte Herangehensweise an die Aufführung, alles was nicht eindeutig im Langzeit oder Stil bewertet wird, aber zur Aufführung gehört wie z.B. Überleitungen und Zeiteinteilung, Stimmung, die Ausarbeitung, zugefügte Verbesserungen, Gebrauch von bestimmten Effekten und Technologien, usw.

Änderungen -Etwas abzuändern oder zu verändern, um das Problem lösen zu können.

In einer Zone arbeiten - ein Mannschaftsmitglied darf nur Boden in einer Zone berühren, aber die (imaginären) Seitenwände durchbrechen, jedoch ohne den Boden zu berühren.

Portraitieren - jemanden repräsentieren oder aus einer bestimmten Rolle heraus handeln.

Vollständig innerhalb eines Gebietes - Nichts darf über die Perimeter eines definierten Gebietes hinausgehen. Z.B. wenn eine Begrenzung festlegt, dass ein Gegenstand sich vollständig in einem gekennzeichneten Gebiet von 4’ x 4’ sein muss, dann bedeutet das, dass kein Teil des Gegenstandes über die abgeklebten Grenzen des Gebietes hinausragen darf. Wenn ein Objekt vollständig innerhalb eines Gebietes sein muss, gilt das auch für imaginäre Wände. Das ist manchmal der Fall bei einem Spontanproblem.

Innerhalb eines Gebietes - Berührung des Bodens nur innerhalb der Perimeter eines definierten Gebietes, einschließlich des Materials, das zur Schaffung des Gebiets benutzt wird. Wenn z.B. die Begrenzung verlangt, das ein Gegenstand sich innerhalb eines abgeklebten Gebietes von 4’ x 4’ befinden muss, dann bedeutet das, dass der Gegenstand den Boden nur innerhalb des Gebietes einschließlich des Klebebandes berühren darf. Es kann über die vorgestellte vertikale Fläche der Perimeter des Gebietes hinausweisen, aber es darf nicht den Boden außerhalb dieses Gebietes berühren. Das ist oft bei Spontanproblemen der Fall.

Anhang mit Formularen

Die folgenden Seiten enthalten die notwendigen Formulare, um offizielle Wettkämpfe zu bestreiten und Spontanprobleme, um in praktischen Sitzungen zu üben.

- Stil-Formular
- Materialwert-Formular
- Formular zur Hilfe von Außerhalb
- Verbales Spontanproblem: Tierische Hilfe
- Verbales/Manuelles Spontanproblem: Kamm Improv
- Manuelles Spontanproblem: Pack es ein!

Stil-Formular

Die Mannschaftsmitglieder müssen dieses Formular ausfüllen. Erwachsene dürfen nur bei Mannschaftsmitgliedern in der Altersgruppe I beim Ausfüllen helfen. Bei Wettkämpfen von Germany International muss eine Kopie in Deutsch und eine in Englisch ausgefüllt werden. Bei den Weltmeisterschaften und einigen anderen Wettkämpfen werden vier Kopien gefordert. Diese müssen dem Vorbühnen-Richter ausgehändigt werden.

BITTE IN DRUCKBUCHSTABEN AUSFÜLLEN. Achtet darauf, dass kein Element gewählt werden darf, welches bereits im Langezeitbereich bewertet wird.

Langzeitproblem______________________________ Altersgruppe______________________________

Mitgliedsname________________________________Mitglieds-Nr. ______________________________

Stadt____________________Bundesland__________Land____________________________________

Richter____

Stilkategorie (Mannschaften füllen #1 bis #4 aus)	Mögliche Punkte	Vergebene Punkte (füllt Richter aus)
1.	1 bis 10	1. _________________
2.	1 bis 10	2. _________________
3.	1 bis 10	3. _________________
4.	1 bis 10	4. _________________
5. Gesamteindruck der vier Stilelemente in der Aufführung	1 bis 10	5. _________________

Beschreibt kurz, wie die vier Stilelemente zusammenwirken, um die Lösung des Langzeitproblems auszugestalten. **Bitte druckt oder schreibt in Druckbuchstaben und benutzt nur den folgenden Platz.**

GESAMTPUNKTZAHL STIL =
(Maximal erreichbar = 50 Punkte)

HINWEIS: *Dieses Formular darf kopiert oder eingescannt, aber darf nicht verändert werden.*

Materialwert (Kosten-) Formular

Die Mannschaftsmitglieder müssen dieses Formular selbst ausfüllen und alle in der Aufführung benutzten Materialien, außer denen, die von den Kosten ausgenommen sind, aufführen und einen Wert dafür angeben. Erwachsene dürfen nur Mannschaftsmitgliedern in Altersgruppe I helfen, es auszufüllen. Die Mehrwertsteuer ist nicht anzugeben.

Langzeitproblem______________________________ Altersgruppe_____________________________

Mitgliedsname________________________________Mitglieds-Nr. _____________________________

Stadt____________________Bundesland__________Land____________________________________

Bezeichnung des Gegenstandes (z.B. Holz, Stoff, etc.)	**Verwendet für** (z.B. Kostüme, Kulissen, alles, etc.)	**Wert** (verwendeter Wert)
1.__________	1.__________	1.__________
2.__________	2.__________	2.__________
3.__________	3.__________	3.__________
4.__________	4.__________	4.__________
5.__________	5.__________	5.__________
6.__________	6.__________	6.__________
7.__________	7.__________	7.__________
8.__________	8.__________	8.__________
9.__________	9.__________	9.__________
10.__________	10.__________	10.__________
11.__________	11.__________	11.__________
12.__________	12.__________	12.__________
13.__________	13.__________	13.__________
14.__________	14.__________	14.__________
15.__________	15.__________	15.__________
16.__________	16.__________	16.__________
17.__________	17.__________	17.__________
18.__________	18.__________	18.__________
19.__________	19.__________	19.__________
20.__________	20.__________	20.__________

GESAMTWERT DER VERWENDETEN MATERIALIEN = __________

HINWEIS: *Dieses Formular darf kopiert oder eingescannt, aber darf nicht verändert werden.*

Formular zur Hilfe von Außerhalb

Langzeitproblem_______________________________ Altersgruppe______________________________

Mitgliedsname_________________________________Mitglieds-Nr. ______________________________

Stadt____________________Bundesland__________Land_____________________________________

Wir wissen, dass es gegen die Regeln verstößt, wenn jemand anderes als die Mannschaftsmitglieder die Lösung des Langzeitproblems entwirft, baut oder präsentiert.

Wir wissen, dass jedes Mannschaftsmitglied, das jemals in unserer Mannschaft war, in der Aufstellung bleiben muss und als Mannschaftsmitglied zählt.

Wir sind uns bewusst, dass wir eine Einführung in verschiedene Gebiete, wie Design und Konstruktions- oder Theatertechniken erhalten dürfen. Aber wir wissen auch, dass diese Einführungen nicht speziell zur Lösung des Langzeitproblems dienen dürfen. Indem wir unten unterschreiben, bezeugen wir, dass wir alle Regeln bezüglich der Hilfe von außerhalb befolgt haben. Falls es Ausnahmen gibt, haben wir diese hier aufgelistet.

WIR HATTEN HILFE BEI: (Bitte beschreibt jede Hilfe bei **Eurer speziellen Problemlösung**, wenn Ihr welche hattet. Gebt **NICHTS** an, wenn Ihr keine erhalten habt.

Coach #1: _________________________________

Coach #2: _________________________________

Coach #3: _________________________________ Mitglied:_____________________________________

Geburtstag:____________ Klasse: ____________

Mitglied: ____________________________________ Mitglied:_____________________________________

Geburtstag: ____________ Klasse: ____________ Geburtstag: ____________ Klasse: ____________

Mitglied: ____________________________________ Mitglied:_____________________________________

Geburtstag: ____________ Klasse: ____________ Geburtstag: ____________ Klasse: ____________

Mitglied: ____________________________________ Mitglied:_____________________________________

Geburtstag: ____________ Klasse: ____________ Geburtstag: ____________ Klasse: ____________

HINWEIS: *Dieses Formular darf kopiert oder eingescannt, aber darf nicht verändert werden.*

Verbales Spontanproblem: Tierische Hilfe

A. *Wenn die Mannschaftsmitglieder den Raum betreten, sagen Sie ihnen, dass dies ein verbales Problem ist.*

B. RICHTER LIEST DER MANNSCHAFT VOR: (Nicht die Anweisungen in den Klammern.)

(1) Ihr habt 2 Minute zum Nachdenken und 5 Minuten zum Antworten. Ihr könnt den Richtern Fragen stellen, die Zeit läuft aber weiter. Ihr dürft Euch nicht während der Zeit zum Antworten unterhalten.

(2) Ihr erhaltet einen Punkt für jede gewöhnliche Antwort und 5 Punkte für kreative Antworten. Dies ist eine subjektive Meinung der Richter, und die Entscheidung der Richter ist endgültig.

(3) Jeder von Euch hat 8 Antwortkarten. **Ihr könnt in beliebiger Reihenfolge antworten. Bevor ihr antwortet, müsst ihr eine Eurer Antwortkarten an die Richter geben.** Ihr dürft Eure Antwortkarten nicht teilen.

(4) Sprecht laut und deutlich. Wenn die Zeit einmal begonnen hat, wird sie nicht mehr angehalten, auch wenn die Richter Euch auffordern, eine Antwort zu wiederholen, oder zu erläutern, oder eine passendere Antwort zu geben.

(5) **Euer Problem ist es, ein Tier und eine Aufgabe zu nennen für die ihr das Tier benutzen könntet.** Zum Beispiel könnt Ihr sagen, „Eine Giraffe benutzen, um Äpfel von einem Baum herunter zu schlagen“.

(6) Der Wettkampf endet, wenn die Zeit zu Ende ist oder ihr Eure Antwortkarten aufgebraucht habt.

(Wiederholen Sie das fett Gedruckte. Beginnen Sie mit „Ich wiederhole.“)

C. NUR FÜR RICHTER:

1. Geben Sie jedem Mannschaftsmitglied ein Set mit 8 Antwortkarten, bevor die Zeit anfängt. Jedes Set sollte von den anderen unterscheidbar sein (Farbe, Markierungen, etc).
2. Bevor ein Mannschaftsmitglied antwortet, sammeln Sie eine Antwortkarte von ihm ein. Die Mannschaftsmitglieder können in beliebiger Reihenfolge antworten; sie dürfen aber ihre Antwortkarten nicht untereinander teilen.
3. Geben Sie der Mannschaft exakt 2 Minuten zum Nachdenken und 5 Minuten zum Antworten. Die Zeit ist äußert wichtig. Mannschaftsmitglieder, die am Ende der Zeit antworten, dürfen beenden und werden bewertet.
4. Geben Sie 1 Punkt für jede gewöhnliche Antwort und 5 Punkte für jede kreative Antwort.
5. **Beispiele für gewöhnliche Antworten:**

   Offensichtliche Verbindung zwischen Tier und Aufgabe: Einen Hahn benutzen, um meinen kleinen Bruder zu wecken; Mir von meinem Hund die Zeitung hereinbringen lassen; Eine Giraffe benutzen, um Äpfel von einem Baum herunter zu schlagen; Ein Pferd zur Fortbewegung nutzen.

   Keine wirkliche Aufgabe: Auf einer Schildkröte sitzen; Auf einem Adler fliegen; Eine Spinnen benutzen, um Tücher zu machen; Auf einem Nilpferd surfen; Eine Stachelschwein als Kissen benutzen; Ein Huhn benutzen, um an einen Baum zu hämmern.

   Geringe Verbindung zwischen Tier und Aufgabe: Eine Schlange als Baseballschläger benutzen; Eine Katze als Fußbank benutzen; Mit einem Strauss Laub harken; Ein Huhn meine Hausarbeiten erledigen lassen.
6. **Beispiele für kreative Antworten:**

   Angemessene Aufgabe beruhend auf dem Ruf eines Tieres: Meinen Papagei das Telefon beantworten lassen; Eine Maus benutzen, um meine Mutter aus meinem Zimmer fernzuhalten; Mir von einem Huhn Eier servieren lassen.

   Tierische Wortspiele: Mit einer „Maus“ Computerspiele spielen; Mit einer „Klapper“-Schlange meinen kleinen Bruder unterhalten; Mit einem „Bullen“ den Verkehr regeln; Von einem „Kuckkuck“ die Zeit ansagen lassen.

   Menschen als Tiere: Beim ersten Mal als kreativ bewerten. Alle weiteren als gewöhnlich bewerten, es sei denn, die Aufgabe ist hochgradig kreativ.

Verbales/Manuelles Spontanproblem: Kamm Improv

A. *Wenn die Mannschaftsmitglieder den Raum betreten, sagen Sie ihnen, dass dies ein verbales/manuelles Problem ist.*

B. RICHTER LIEST DER MANNSCHAFT VOR: (Nicht die Anweisungen in den Klammern.)

(1) Ihr habt 1 Minute zum Nachdenken und 2 Minuten zum Antworten. Ihr könnt den Richtern Fragen stellen, die Zeit läuft aber weiter. Ihr dürft Euch während der gesamten Zeit nicht unterhalten.
(2) Ihr erhaltet einen Punkt für jede gewöhnliche Antwort und 3 Punkte für kreative Antworten. Dies ist eine subjektive Meinung der Richter, und die Entscheidung der Richter ist endgültig.
(3) Eure Mannschaft wird der Reihe nach abwechselnd antworten. Ihr dürft niemanden auslassen, niemand darf mehrfach hintereinander antworten und es darf nicht weiter gegeben werden.
(4) Es liegt ein Objekt vor Euch. Euer Problem ist es, das Objekt zu nehmen und etwas darüber zu sagen, wie das Objekt benutzt werden könnte, oder damit zu improvisieren. Wenn ihr damit improvisiert, müsst ihr die Improvisation zeigen und sagen, was es ist.
(5) Wenn ihr mit Eurer Antwort fertig seid, legt ihr das Objekt wieder auf dem Tisch ab, das nächste Mannschaftsmitglied nimmt es auf, antwortet usw.

(Wiederholen Sie das fett Gedruckte. Beginnen Sie mit „Ich wiederhole.“)

C. NUR FÜR RICHTER:

1. Legen Sie einen normalen, schwarzen Kamm auf den Tisch, bevor die Mannschaft eintritt. Halten Sie einen Ersatzkamm bereit, falls es zu Beschädigungen kommt. Erlauben Sie der Mannschaft nicht, den Kamm zu verändern oder zu beschädigen.
2. Geben Sie der Mannschaft exakt 1 Minute zum Nachdenken und 2 Minuten zum Antworten. Die Zeit ist äußert wichtig. Mannschaftsmitglieder, die am Ende der Zeit antworten, dürfen beenden und werden bewertet.
3. Geben Sie 1 Punkt für jede gewöhnliche Antwort und 3 Punkte für jede kreative Antwort.
4. **Beispiele für gewöhnliche Antworten:**

   Normaler Einsatz eines Kamms: Seine Haare kämen, die Haare einer Puppe, etc.; Zum Haare Schneiden benutzen, um Krausen zu zähmen.

   Gewöhnlicher, nicht normaler Einsatz: Zum Aufreißen einer Brotpackung benutzen, um einen Namen in den Sand zu schreiben, um sich zu kratzen.

   Diverse: Um im Sand oder Dreck zu malen; unter die Nase halten und sagen „Ein Schnurrbart“; Unter das Kinn halten und sagen „Ein Bart“; Senkrecht halten und sagen „Zahl Eins“ (oder der Buchstabe „I“).
5. **Beispiele für kreative Antworten:**

   Lustige Antworten: Unter die Nase halten und sagen „Charlie Chaplin“ (oder eine andere, berühmte Person mit Schnurrbart); Senkrecht vor dem Ohr halten und sagen „Elvis“ oder „Kotletten“; Jemanden durch den Kamm ansehen und sagen „Wie lange bist Du schon im Gefängnis?“

   Ungewöhnlicher Einsatz: Zwischen den Zähnen Papiere sortieren; Zum Nägelsäubern benutzen; In Farbe eintauchen und Kunst kreieren; Die Finger über die Zähne ziehen und sagen „Ein Musikinstrument“; Zum Entfernen von Fußabdrücken im Sand; Als Katapult

   Diverse: Wagerecht halten und sagen „Ein Strich“; Hin und Her bewegen und sagen „Dirigieren“; die Zähne abbrechen und als Zahnstocher verwenden; Auf einem Finger balancieren und sagen „Eine Wippe“; Hineinsprechen oder -singen und sagen „Ein Mikrophon“

Manuelles Spontanproblem: Pack es ein

A. *Wenn die Mannschaftsmitglieder den Raum betreten, sagen Sie ihnen, dass dies ein verbales/manuelles Problem ist.*

B. RICHTER LIEST DER MANNSCHAFT VOR: (Nicht die Anweisungen in den Klammern.)

(1) Ihr habt 7 Minuten Zeit da Problem zu lösen. Die Richter werden Euch darauf hinweisen, wenn noch 2 Minuten und noch 1 Minute übrig sind.
(2) Auf dem Tisch liegen Klebeband, Papier und zwei Scheren.
(3) Auf dem Tischen liegen verschiedene Gegenstände. Jedes ist mit einer Nummer versehen.
(4) Euer Problem ist es, so viele Gegenstände wie möglich einzupacken.
(5) Ein Gegenstand wird als eingepackt angesehen, wenn man keinen Teil davon mehr sehen kann.
(6) Wenn die Nummer des Gegenstandes rot ist, dürft ihr diesen Gegenstand nicht verändern.
(7) Ihr werdet wie folgt bewertet:
   a. Jeder eingepackte Gegenstand erhält so viele Punkte, wie die Nummer auf ihm.
   b. Ihr erhaltet drei Punkte für jedes Blatt Papier, das ihr nicht benutzt.
   c. Ihr erhaltet zwischen 1 und 15 Punkte dafür, wie gut Eure Mannschaft zusammenarbeitet.

(Wiederholen Sie das fett Gedruckte. Beginnen Sie mit „Ich wiederhole.“)

C. NUR FÜR RICHTER:

1. Markieren Sie folgende Gegenstände mit den angegebenen Zahlen:
   - 3½ Zoll Diskette (rote 3)
   - 4 nicht gespitzte Bleistifte (1)
   - 2 große, feste Plastikbecher (rote 6)
   - 1 Golfball (6)
   - 2 Golfbälle (2)
   - 2 Stücken Pappe ca. 15cm x15cm (4)
   - 2 Tennisbälle (rote 4)
   - 1 kleine Bratpfanne (rote 10)
   - 1 kleine Papierkorb (rote 3)
   - 1 hölzerne Schöpfkelle (rote 7)
2. Legen Sie die Gegenstände, das Klebeband, zwei Scheren und sieben Blatt A4 Papier auf den Tisch.
3. Stellen Sie sicher, dass die Mannschaft genügend Klebeband hat, um das Problem zu lösen.
4. Geben Sie der Mannschaft exakt 7 Minuten zum Lösen des Problems. Denken Sie daran, die Mannschaft darauf hinzuweisen, wenn noch 2 Minuten und 1 Minute übrig sind.
5. Die Mannschaft kann Gegenstände ineinander legen und dann verpacken. Der Papierkorb hat eine relativ niedrige Punktzahl, weil viele andere Dinge hineinpassen. Wenn die Mannschaft fragt, ob sie Gegenstände ineinander legen darf, sagen Sie, dass dies erlaubt ist; weisen Sie sie jedoch nicht ungefragt darauf hin.
6. Die Mannschaft kann Papierzelte bauen, um Gegenstände zu verbergen. Mit anderen Worten, das Papier kann auf dem Tisch ruhen, um die Gegenstände zu verbergen. Das Papier muss nicht zwischen Gegenstand und Tisch sein. Wenn die Mannschaft fragt, ob dies erlaubt ist, bestätigen Sie dies; weisen Sie die Mannschaft jedoch nicht ungefragt darauf hin.
7. Ein Blatt Papier kann nur bewertet werden, wenn es nicht beschnitten wurde. Geben Sie der Mannschaft auf keinen Fall mehr Papier.